GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0724

Fallout 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout 2

autor: Patryk „Rojo” Rojewski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie 4
Wstęp 4
„Zanim opuścimy osadę", czyli garść porad ogólnych 5
Atrybuty 8
Umiejętności 13
Cechy 18
Obrażenia i choroby 23
Proponowana kreacja Wybrańca 25
Możliwe do wykonania akcje podczas walki oraz ich koszt w punktach akcji Punktach Akcji (PA) 30
Punkty doświadczenia (PD) 31
Poziomy Karmy 32
Mapa świata 33
Dokładny opis przejścia gry 34
Wstęp 35
Świątynia Prób 35
Arroyo 38
Klamath 44
Nora 57
Modoc 69
Kryptopolis 80
Gecko 96
Redding 111
Broken Hills 119
Nowe Reno 138
Baza Wojskowa Sierra 165
Bandyci 176
Republika Nowej Kalifornii (RNK) 180
Krypta 15 192
KRYPTA 13 197
Baza Wojskowa 201
San Francisco 206
Navarro 210
San Francisco (ponownie) 216
Enklawa 227
KONIEC? Nie do końca... 232
Nasza drużyna, czyli gdzie szukać przyjaciół. 233
Uzbrojenie 234
Ręczna broń palna 234
Broń ciężka 258
Broń energetyczna 264
Broń do walki wręcz 270
Broń biała 272
Broń miotana 277
Materiały wybuchowe 280
Pancerze 281
Pozostałe przedmioty 287
Książki 287
Medykamenty 290
Używki 294
Jedzenie 296
Napoje 298
Dokumenty/Mapy/Przepustki 300
Karty/Klucze 303
Urządzenia/Komponenty 306

Sprzęt 311
Inne 317
Profity **331**
Specjalne lokacje **351**
Kamienna Głowa 351
Strażnik Wieczności 352
Kawiarnia Pękniętych Marzeń 353
Toksyczne Wysypisko 354
Pechowy Pies 355
Wściekłe Braminy 356
Most Śmierci 357
Rycerze Króla Artura 358
Statek Federacji 359
Drwal 360
Rozbity wieloryb 361
Niewymyci wieśniacy polujący na Spammera 362

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

W s t ę p

Nasz przodek dokonał wielkich rzeczy. Odwiedził wiele miejsc. Uratował swoją Kryptę, swój dom. Został jednak z niej wygnany. Odszedł i założył wioskę. Odnalazł swoje miejsce w świecie. Przetrwał... Dzisiaj my, jako jego potomni stoimy przed równie poważnym zadaniem. Nie mniej niebezpiecznym. Przychodzi nam uratować naszą osadę. Tą samą, którą wzniósł kiedyś nasz dzielny przodek. Pomogę Wam jednak. Będę Waszym przewodnikiem. Przekażę Wam wszystkie informacje, jakie posiadam. Opowiem o tym, co widziałem i czego doświadczyłem. Misje główne, zadania poboczne, miejsca specjalne. Poznacie je wszystkie. Całe uzbrojenie, przedmioty, pancerze i ich ulepszenia też nie będą już dla Was stanowiły tajemnicy. Przed podróżą wręczę Wam jeszcze dokładne mapy poszczególnych miejsc, namiary na osoby będące w stanie Wam towarzyszyć oraz wszystkie moje dzienniki. Zawierają one szczegółowe statystyki, tabele, zestawienia, ciekawostki, wskazówki oraz dokładne opisy umiejętności, atrybutów, profitów i cech. Nauczę Was także kilku sztuczek i ciekawych rozwiązań. Nie zwlekajmy, zatem. W drogę! Przed nami długa, niezapomniana podróż...

UWAGA Poradnik wykonałem na podstawie polskiej wersji gry z najnowszym patchem 1.2.

„Zanim opuścimy osadę”, czyli garść porad ogólnych

- Zawsze miej przy sobie dwie bronie główne. Najlepiej jedną o bliskim, a drugą o dalekim zasięgu. Nie dosyć, że będziesz mógł zmieniać uzbrojenie nie tracąc w ten sposób Punktów Akcji (PA) na korzystanie z inwentarza to zawsze zachowasz się odpowiednio do zaistniałej sytuacji na polu bitwy.
- Zdobywaj wiedzę od miejscowych trenerów. W wielu miastach znajduje się ktoś, kto może nauczyć Cię kilku rzeczy. W ten sposób, wiele Twoich umiejętności poszybuje w górę. Czasami będziesz komuś musiał postawić drinka, lub po prostu do niego zagadać.
- Zarówno przed jak i po walce – zawsze przeładowuj swoje giwery. Unikniesz w ten sposób niemiłej niespodzianki w postaci pustego magazynka podczas kluczowego momentu jakiegoś starcia.
- Nie używaj granatów, jeśli Twoja postać nie jest wystarczająco silna lub nie posiada umiejętności Rzucanie na przyzwoitym poziomie. Możesz wtedy niechcący poważnie zranić siebie jak i swoich towarzyszy.
- Staraj się przeszukiwać jak największą ilość szafek, regałów, biurek, skrzyń oraz ciał zabitych wrogów. Jeśli jakieś skrytki są zamknięte – w celu ich otwarcia używaj umiejętności Otwieranie zamków lub łomu, jeśli jesteś silny. W przypadku pierwszego rozwiązania wspomagaj się wytrychami, (jeśli otwarcie zamka jest szczególnie trudne). Niektóre, zaawansowane zamki potrzebują do otwarcia elektronicznych wytrychów. Z łomem jednak obchodź się ostrożnie. Możesz niechcący zniszczyć jakiś zamek i nigdy nie dowiesz się, czego bronił. Z drewnianymi, zamkniętymi drzwiami można sobie poradzić, podkładając pod nie ładunek wybuchowy. Nie krępuj się podczas przeszukiwania wszystkich domów czy pomieszczeń – większość cywili nie będzie zwracać uwagi na Twój mały napad na ich posiadłość. Pod warunkiem, że będziesz miał włączone Skradanie się.
- Podczas walk z dużą ilością przeciwników używaj broni z opcją strzału seryjnego lub wyrzutni rakiet. Jeśli używasz broni mogącej strzelać seriami, a Twój wróg jest na linii strzału drugiego – zawsze celuj w tego ostatniego. W ten sposób poszatkujesz tego najbliższego, a najbardziej oddalonego – na pewno znacząco uszkodzisz. Rakietnica z kolei pozwoli Ci zdmuchnąć grupkę wrogów stojących bardzo blisko siebie. Blisko siebie, a nie Ciebie!
- Pamiętaj o tankowaniu swojego samochodu! W tym celu, używasz paliwa będącego amunicją do kilku, potężnych broni. Uważaj więc byś nie wystrzelał całego „paliwa”.
- W świecie gry *Fallout 2* dominuje ogólne bezprawie i anarchia. Skorzystaj z tego! Okradaj wszystkich! Nawet jakbyś miał wczytywać się kilkakrotnie stan gry sprzed kradzieży. Zyskasz w ten sposób dużo wartościowego sprzętu oraz pewną pulę Punktów Doświadczenia (PD). Kradnij zawsze od tyłu przy włączonej umiejętności Skradanie.
- Często zapisuj stan gry. Podczas podróży po mapie świata – zawsze możesz trafić na wroga, z którym aktualnie nie będziesz w stanie sobie poradzić. Jeśli w takich przypadkach będziesz miał sposobność ucieczki bez konieczności nawiązania wymiany ognia – ewakuuj się w stronę najbliższego krańca lokacji.
- Czytaj wszystkie możliwe książki, jakie wpadną Ci w ręce. Nigdy nie wiadomo, kiedy przyda Ci się jakaś umiejętność, którą właśnie ulepszyłeś poprzez lekturę. Nie ma sensu czytanie książki poprawiającej umiejętności, które masz na ok. 100 procentach – wtedy po prostu ją sprzedaj.
- Dopóki nie zdobędziesz wozu - swoich towarzyszy beztrosko traktuj jako tragarzy. Nie musisz od nich potem odbierać rzeczy poprzez kradzież, tak jak to było w *Falloucie 1*. Tutaj służy do tego okno wymiany. Jest jednak pewien minus. W przeciwieństwie do pierwszej

części gry, Twoi przyjaciele mają ograniczony udźwig. Przy sobie miej najistotniejszy ekwipunek, zaś niech Twoja drużyna niesie rzeczy przeznaczone na handel.

- Staraj się wykonywać wszystkie możliwe misje poboczne. Zyskasz w ten sposób mnóstwo przydatnych informacji, przedmiotów, lecz przede wszystkim - bezcennych punktów doświadczenia.
- Korzystaj z okna „Kontroli walki" swoich kompanów. Dzięki niemu będziesz mógł na bieżąco monitorować ich rozwój, wydawać polecenia by nosili najlepszy pancerz i najlepszą broń, którą są w stanie używać. W tym oknie możesz również ustawić masę innych rzeczy. Korzystaj więc z niego na bieżąco! Cały czas wyposażaj ich w bezpieczniejszy pancerz i mocniejszą broń. Pamiętaj o zapasie medykamentów i amunicji dla swych towarzyszy.
- Podczas potyczek w miastach i wioskach – uważaj, do kogo i jak celujesz! Zabłąkana kula może przypadkowo trafić niewinnego cywila, a wtedy całe miasteczko zwróci się przeciwko Tobie. W niektórych lokacjach nie paraduj niepotrzebnie z bronią. Mogą z tego być tylko same problemy.
- Uważaj jak prowadzisz rozmowy. Bardzo łatwo jest wyprowadzić rozmówcę z równowagi. Może on wtedy już nigdy się do nas nie odezwać (tracimy wówczas szansę na niektóre zadania poboczne) lub po prostu chwycić za broń (masa kłopotów i zazwyczaj całe miasteczko na głowie).
- Jeśli podczas poruszania się używamy biegu – zatrzymujmy się, co jakiś czas. Jest to ważne by Twoja drużyna mogła Cię dogonić. Nigdy nie wiadomo, kiedy i w jakim momencie – przyjdzie Ci stoczyć jakiś bój. Dobrze jest, więc mieć kompanów blisko siebie – tak by mogli od razu udzielać się w walce, a nie tracić swoich Punktów Akcji na niepotrzebne dobieganie.
- W trakcie przeszukiwania szafek, regałów, biurek, lodówek i skrzynek oraz podczas używania takich umiejętności jak Kradzież, Otwieranie zamków, Naprawa, Nauki ścisłe czy leczenie kogoś – staraj się mieć schowaną broń. Twoja postać nie będzie musiała za każdym razem wyjmować i chować swojej broni. Zaoszczędzisz w ten sposób sporo czasu i nerwów.
- Zawsze miej na wyposażeniu odpowiednią ilość medykamentów, 2 rodzaje amunicji w zależności od tego, jakim pancerzem dysponuje przeciwnik, linę, łopatę, ładunki wybuchowe, alkohol (przydadzą Ci się w niejednym zadaniu), wytrychy (ułatwią Ci otwieranie zamków), Rad-Xy i AntyRady (te pierwsze chronią Twoją postać przed promieniowaniem, drugie zaś niwelują jego efekty) oraz na wszelki wypadek jeszcze jedną (trzecią) broń dodatkową – może Ci się przydać, gdy zabraknie Ci amunicji do broni głównych. Przydadzą się również granaty EMP, które obrócą każdego robota w pył. Nawet, jeśli stoi blisko Ciebie. Wyładowanie elektromagnetyczne nic nie zrobi żywemu człowiekowi. Działa tylko na maszyny.
- Podczas pojedynków z Supermutantami – staraj się zawsze najpierw zabijać tych, co mają na sobie pancerze z czarnej skóry. Dysponują oni najcięższą bronią i mają więcej Punktów Wytrzymałości od mutantów z gołą klatą.
- Może się zdarzyć, że podczas walk, któryś z Twoich towarzyszy stanie w drzwiach. Zablokuje Ci tym samym przejście do jakiegoś pomieszczenia. By go przesunąć, użyj na nim „popchnięcia" w panelu interakcyjnym. Bez obaw. Nie straci on żadnych punktów akcji.
- Zbieraj każdy magazyn „Kociej łapki" i Moduł pamięciowy, jaki znajdziesz. Po pewnym czasie bardzo Ci się to opłaci.
- Jeśli znajdziesz jakiś przedmiot, który dziwnie wygląda i na pierwszy rzut oka jest nieprzydatny – zabieraj go! Może się zdarzyć, że będzie to ważna rzecz potrzebna do ukończenia jakiejś misji, której jeszcze nie otrzymałeś!
- Auto pozwala na szybkie podróżowanie po mapie świata. Kryje się za tym jednak pewien mankament. Gdy korzystamy z czterech kółek, rzadziej natrafimy na miejsca specjalne.

Trudniej również wpaść na wroga. Stracimy wówczas szansę na zdobycie dodatkowych punktów doświadczenia i wyposażenia pokonanych przeciwników. Dlatego jeśli chcemy doładować naszą postać, na mapę świata wybierajmy się pieszo. Nie zapomnijmy tylko wrócić po auto do miasta, w którym go zostawiliśmy.

- Jeśli nadarzy się okazja – ulepszajmy swoje auto i uzbrojenie!
- Jeśli tylko możesz – korzystaj z opcji *Odpoczynku do wyleczenia całej ekipy*. Jest to jedna z opcji budzika w Pip-Boyu. To najlepszy, najłatwiejszy i najtańczy sposób na odzyskanie utraconych punktów wytrzymałości. Zabiera to trochę czasu, ale w przeciwieństwie do *Fallouta 1* – tutaj nie musimy się nigdzie spieszyć.

A t r y b u t y

A t r y b u t y g ł ó w n e

Atrybut główny	Wpływa na
Siła (SI)	Ilość zadawanych obrażeń w walce wręcz (+1)
	Udźwig (+25 funtów)
	Ilość Punktów Wytrzymałości (+1)
	Celność przy używaniu broni, która wymaga więcej Siły (SI) niż posiadasz (- 20%)
	Umiejętności:
	Walka wręcz (+1)
	Broń biała (+1)
Percepcja (PE)	Inicjatywę podczas walk (+2)
	Umiejętności:
	Pierwsza pomoc (+2%)
	Leczenie (+1%)
	Otwieranie zamków (+1%)
	Pułapki (+1%).
Wytrzymałość (WY)	Ilość Punktów Wytrzymałości (+2)
	Odporność na trucizny (+5%)
	Odporność na promieniowanie (+2%)
	Tempo zdrowienia (+1)
	Liczbę Punktów Wytrzymałości otrzymywanych przy każdym awansie postaci
	Umiejętność:
	Sztuka przetrwania (+2%)
Charyzma (CH)	Ilość towarzyszy podróży, jacy będą się mogli do nas przyłączyć (+1 członek drużyny na każde 2 punkty CH – liczba zaokrąglana do dołu)
	Umiejętności:
	Retoryka (+5%)
	Handel (+4%)

Inteligencja (IN)

Liczbę nowych punktów umiejętności otrzymywanych przy każdym awansie (+2)

Ilość opcji dialogowych podczas rozmów

Umiejętności:

Pierwsza pomoc (+2)

Leczenie (+1%)

Nauki ścisłe (+4%)

Naprawa (+1%)

Sztuka przetrwania (+2)

Zręczność (ZR)

Ilość Punktów Akcji (+1 za każde 2 punkty ZR)

Klasę Pancerza (+1)

Umiejętności:

Ręczna broń palna (+4%)

Broń ciężka (+4%)

Broń energetyczna (+4%)

Walka wręcz (+2%)

Rzucanie (+4%)

Broń Biała (+2%)

Skradanie się (+3%)

Otwieranie zamków (+1%)

Pułapki (+1%)

Kradzież (+3%)

Szczęście (SZ)

Szansę zadania Trafienia Krytycznego (TK) (+1%)

Szansę natrafienia na specjalne lokacje

Umiejętność:

Hazard (+5)

Atrybuty dodatkowe

Atrybut dodatkowy	Zależy od
Punkty Wytrzymałości (PW)	Wytrzymałości (WY) Siły (SI) Baza: 30/30
Klasa Pancerza (KP)	Zręczności (ZR) Baza: 5
Punkty Akcji (PA)	Zręczności (ZR) Baza: 7
Udźwig	Siły (SI) Baza: 150 funtów

Obrażenia w walce wręcz

Siły (SI)

Baza: 1

Odporność na obrażenia

Niczego konkretnego

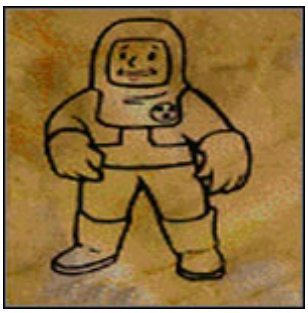
Baza: 0 %

Odporność na trucizny

Wytrzymałości (WY)

Baza: 25 %

Odporność na promieniowanie



Wytrzymałości (WY)

Baza: 10 %

Inicjatywa

Percepcji (PE)

Baza: 10

Tempo zdrowienia

Wytrzymałości (WY)

Baza: 1

Szansa na Trafienie Krytyczne (TK)

Szczęścia (SZ)

Baza: 5 %

U m i e j ę t n o ś c i

Umiejętności można doskonalić podczas zdobywania Punktów Doświadczenia (PD) i awansowaniu na wyższe Poziomy Doświadczenia. Proponuję ulepszać jakość tych, które najczęściej używamy i zamierzamy używać. Wybierzmy sobie jakieś odpowiedzialne za walkę i jakieś dodatkowe. Każda z umiejętności ma współczynnik wyrażony w procentach, określający skuteczność jej użycia. Początkowo musimy wybrać trzy specjalizacje, w których będziemy się szkolić. Wybierając profit Biegłość będziemy mogli wybrać jeszcze jedną umiejętność główną. Współczynnik wybranych umiejętności podczas kreacji postaci wzrośnie natychmiast o 20%. Podczas awansów każdorazowe wydanie jednego punktu na umiejętność główną – podwyższy ją o 2%

Umiejętność	Opis	Zależy od
Ręczna broń palna	Zwiększenie skuteczności broni małego kalibru. W ich skład wchodzą m.in. pistolety, strzelby, karabiny maszynowe, pistolety maszynowe.	Zręczności (ZR) Baza: 5% + (4 x ZR)
Broń ciężka	Zwiększenie skuteczności broni dużego kalibru. W ich skład wchodzą m.in. ciężkie karabiny maszynowe, Miniguny, miotacze ognia i wyrzutnie rakiet.	Zręczności (ZR) Baza: 0% + (2 x ZR)
Broń energetyczna	Zwiększa skuteczność broni strzelających plazmą, laserem i pulsami.	Zręczności (ZR) Baza: 0% + (2 x ZR)

Walka wręcz

Zwiększa skuteczność w walce na pięści i nogi.

Zręczności (ZR)

Siły (SI)

Baza: 30% + [2 x (ZR+ SI)]

Broń biała

Zwiększa skuteczność używania broni ostrej. W ich skład wchodzą m.in. noże, młoty, włócznie, dzidy, pałki, rękawice, kastety czy miecze.

Siły (SI)

Baza: 20% + [2 x (ZR+ SI)]

Rzucanie

Określa skuteczność w celnym rzucaniu różnymi przedmiotami m.in. nożami, dzidami, włóczniami i granatami.

Zręczności (ZR)

Baza: 0% + (4 x ZR)

Pierwsza pomoc

Określa umiejętność leczenia mniej poważnych ran, urazów, dolegliwości. Za pomyślne użycie Pierwszej pomocy (na sobie lub kimś) dostajesz 25 Punktów Doświadczenia (PD).

Inteligencji (IN)

Percepcji (PE)

Baza: 0% + [2 x (IN+ PE)]

Leczenie

Określa umiejętność leczenia poważnych i krytycznych ran. Za pomyślne użycie Leczenia (na sobie lub kimś) dostajesz 50 Punktów Doświadczenia (PD).

Inteligencji (IN)

Percepcji (PE)

Baza: 5% + (PE + IN)

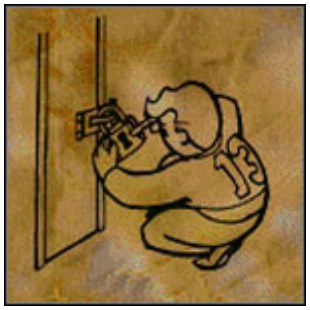
Skradanie się

Umiejętność cichego przemieszczania się bez zwracania na siebie niepotrzebnej uwagi. Bardzo przydatna opcja podczas wszelkich Kradzieży. Łącz, zatem te umiejętności.

Zręczności (ZR)

Baza: 5% + (3 x ZR)

Otwieranie zamków



Określa skuteczność w otwieraniu zamkniętych obiektów (szafek, skrytek, skrzynek, sejfów) bez posiadania odpowiedniego klucza. Przeważnie za włam otrzymujesz 25 Punktów Doświadczenia (PD). Za pokonanie trudniejszych zamków – odpowiednio więcej.

Zręczności (ZR)

Percepcji (PE)

Baza: 10% + (PE + ZR)

Kradzież

Sztuka wykradania przedmiotów innym postaciom lub przy podrzucaniu przedmiotów innym bez ich wiedzy. Za podprowadzony 1 przedmiot dostajesz 10 Punktów Doświadczenia (PD). Za 2 (nie wychodząc z okienka kradzieży) 10 PD+20 PD. Za 3: 10 PD+20 PD+30 PD. Za 4: 10 PD+20 PD+30 PD+40 PD. I tak dalej... (postęp geometryczny).

Zręczności (ZR)

Baza: 0% + (3 x ZR)

Pułapki

Umiejętność identyfikacji danej pułapki oraz jej skutecznego rozbrojenia. Wpływa również na pomyślność zastawiania pułapek i używania ładunków wybuchowych (za pomyślne rozbrojenie pułapki, jesteśmy zazwyczaj nagradzani 25 PD).

Percepcji (PE)

Zręczności (ZR)

Baza: 10% + (PE + ZR)

Nauki ścisłe

Biologia, informatyka, geologia, fizyka, chemia. Przydają się one przy obsługiwaniu i wydobywaniu informacji od różnego rodzaju komputerów, terminali i innych maszyn.

Inteligencji (IN)

Baza: 0% + (4 x IN)

Naprawa

Skuteczność w naprawianiu rzeczy zepsutych bądź nieaktywnych.

Inteligencji (IN)

Baza: 0% + (3 x IN)

Retoryka

Pozwala tak manipulować rozmówcą by uzyskać od niego cenne informacje, nakłonić go do swoich racji lub by po prostu go w jakiejś kwestii oszukać. Wpływa m.in. na ilość opcji dialogowych w czasie prowadzenia konwersacji.

Charyzmy (CH)

Baza: 0% + (5 x CH)

Handel

Umiejętność targowania się. Pozwala na uzyskanie jak najwyższej ceny za sprzedawane przedmioty, lub jak najniższej za te kupowane.

Charyzmy (CH)

Baza: 0% + (4 x CH)

Hazard

Podnosi szansę na wygraną podczas gier hazardowych, takich jak ruletki, karty, zakłady.

Szczęścia (SZ)

Baza: 0% + (5 x SZ)

Sztuka przetrwania

Pozwala na przetrwanie w nieprzyjaznych warunkach. Od tej umiejętności zależy m.in. szansa na odnalezienie miejsc specjalnych czy to, że zostaniemy zapytani o chęć wejścia na trafioną lokację podczas podróży na mapie świata.

Inteligencji (IN)

Wytrzymałości (WY)

Baza: 0% + [2 x (IN+ WY)]

C e c h y

Cechy są pewnego rodzaju dopełnieniem ogólnej charakterystyki postaci. Mają one zarówno swoje dobre jak i złe strony. Przyjmując te dobre, trzeba też zaakceptować te złe. Na szczęście wybór cech jest opcjonalny i nie ma konieczności wyboru żadnej.

Cecha	Plus	Minus
Szybki metabolizm	Tempo zdrowienia: + 2	Redukcja odporności na trucizny i promieniowanie do zera.
Krwawa jatka	Zawsze oglądasz zgony swoich wrogów w najbardziej brutalnym wydaniu.	Brak
Mięśniak	Siła: + 2	Punkty Akcji: - 2

Fatum

Twoim wrogom podczas walki często zdarzają się krytyczne niepowodzenia.

Mogą się one przytrafić również Tobie.

Drobna postura

Zręczność: + 1

Udźwig: - 50

Dobrotliwość

Ręczna broń palna: – 10%

Broń ciężka: – 10%

Broń energetyczna: – 10%

Walka wręcz: – 10%

Broń biała: – 10%

Rzucanie: – 10%

Pierwsza pomoc: + 15%

Leczenie: + 15%

Handel: + 15%

Retoryka: + 15%

Jednoręczność

Jesteś sprawniejszy w posługiwaniu się broniami jednoręcznymi.

Jesteś słabszy w posługiwaniu się broniami dwuręcznymi.

Chemiozależność

Twój organizm szybciej zwalcza negatywne efekty zażywania chemikaliów.

Dwukrotnie wyższe ryzyko wpadnięcia w nałóg zażywania chemikaliów (+50%).

Finezja

Szansa na trafienie Krytyczne: + 10%

Normalne uszkodzenia, jakie zadajesz przeciwnikowi są mniejsze.

Chemiodporność

Dwukrotnie szybsze znikanie efektów działania chemikaliów na twoje zdrowie (+50%)

Dwukrotnie większa szansa uzależnienia się od chemikaliów (+50%)

Kamikadze

Inicjatywa: + 5

Naturalny współczynnik Klasy Pancerza spada do zera. Jesteś odporny tylko tak, jak odporna jest Twoja zbroja.

Seksapil

Lepiej działasz na przedstawicieli płci przeciwnej.

Gorzej działasz na przedstawicieli płci tej samej.

Ciężka ręka

Zadawane obrażenia w walce wręcz: + 4

Znaczny spadek szansy zadania Trafienia Krytycznego.

Kujon

Zwiększa ilość otrzymywanych Punktów Umiejętności (PU) na awans o 5.

Profity wybierasz, co czwarty poziom (4, 8, 12, 16, 20, itd.)

Szybki cyngiel

Użycie jakiejkolwiek broni dystansowej i rzucanej: - 1 Punkt Akcji.

Nie możesz celować w konkretne części ciała swoich przeciwników.

Zdolniacha

Wszystkie atrybuty główne: +1

Wszystkie umiejętności: - 10 %

Przy awansach będziesz dostawał 5 punktów mniej do rozdysponowania na umiejętności.

Obrażenia i choroby

Podczas swej podróży Twoje ciało i zdrowie będą wystawiane na wiele prób. Możesz zostać zatruty, napromieniowany lub krytycznie uszkodzony. Urazy te niosą za sobą wiele nieprzyjemnych konsekwencji. Poniżej wymieniam wszystkie z nich, na co mają wpływ i jak je leczyć.

Uraz/Choroba	Konsekwencje	Jak leczyć?
Zatrucie	Powolna utrata Punktów Wytrzymałości (PW)	Użyciem Odtrutki Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza Długim odpoczynkiem
Napromieniowanie	Ogólne osłabienie organizmu, obniżenie kilku statystyk	Użyciem AntyRadu Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza
Uszkodzony wzrok	Obniżenie Percepcji	Umiejętnością Leczenie Użyciem Torby lekarskiej Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza

Zraniona prawa ręka

Nie można używać broni dwuręcznej

Umiejętnością Leczenie

Użyciem Torby lekarskiej

Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza

Zraniona lewa ręka

Nie można używać broni dwuręcznej

Umiejętnością Leczenie

Użyciem Torby lekarskiej

Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza

Zraniona prawa noga

Nie można biegać

Umiejętnością Leczenie

Użyciem Torby lekarskiej

Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza

Zraniona lewa noga

Nie można biegać

Umiejętnością Leczenie

Użyciem Torby lekarskiej

Wizytą u jakiegoś miejscowego lekarza

P r o p o n o w a n a k r e a c j a W y b r a ń c a

Grę *Fallout 2* przeszedłem 7 razy. Różnymi postaciami. Zarówno tymi proponowanymi przez grę (Narg, Mingan, Chista) jak i tymi stworzonymi przez siebie. Zasugeruję Wam jednak stworzenie postaci, którą grało mi się najlepiej, najprzyjemniej i najbardziej ciekawie. Dobór wszelkich statystyk, umiejętności i cech – oczywiście uzasadnię. Tak czy inaczej **wybór i tak będzie należał do Was,** drodzy Wybrańcy.

Określenie imienia/ksywki, wieku i płci zostawiam Wam. Przejdźmy jednak najpierw do wyboru dwóch cech:

Szybki cyngiel

Co prawda wybierając tę cechę tracisz możliwość celowania w konkretne części ciała przeciwników, jednak użycie jakiejkolwiek broni kosztuje Cię o jeden punk akcji mniej. Jest to bardzo przydatne, albowiem będziesz w stanie wykonywać o wiele więcej akcji podczas walki niż gdybyś nie miał tej cechy. Dzięki profitowi Szybki palec Na ataki dystansowe będziemy wydawać o jeszcze jeden PA mniej. Jest to więc dosyć sympatyczna kombinacja, a uwierzcie mi – w Falloucie 2 walczy się często! O wiele częściej niż w *Fallout 1*.

Zdolniacha

Przy awansach będziesz dostawał 5 punktów mniej do rozdysponowania na umiejętności oraz natychmiastowo zostanie Ci odjęte po 9 punktów ze wszystkich umiejętności. Bez obaw jednak. Wybierając tę cechę – każdy z Twoich współczynników głównych podniesie się o jeden punkt. Zyskasz w ten sposób, aż 7 punktów, które możesz swobodnie rozdysponować. Nie przejmuj się również, że będziesz dostawał 5 punktów mniej na umiejętności, bo proponowany przeze mnie poziom Inteligencji (IN) na 8 – nie dosyć, że wyrówna ten stan, co nawet w znaczący sposób go podniesie! Natychmiastowej ujmy 9 punktów do umiejętności również się nie obawiaj. W grze większość z nich nie specjalnie się przydaje. Przez uzyskany bonus 7 dodatkowych punktów na współczynniki główne i tak podniesiesz większość umiejętności (nie mówiąc już o dobrach płynących z czytania książek). Mocno dopalisz tym samym 3 główne umiejętności, które przyjdzie Ci zaraz wybrać.

Teraz przejdźmy do współczynników głównych:

SIŁA (SI) na **6** (Dobrze)

Określa ona ilość zadawanych obrażeń w walce wręcz (+1), udźwig (+25) oraz w mniejszym stopniu ilość Punktów Wytrzymałości (+1). Wpływa również na to, jakich broni możesz używać. Ustawiając Siłę na 6 – możemy używać większości broni w grze. Siła zostanie nam podniesiona poprzez noszenie następujących zbroi: Pancerz Wspomagany (+3), Utwardzany pancerz wspomagany (+3), Zaawansowanego pancerz wspomagany (+4), Zaawansowany pancerz wspomagany Mk. II (+4). Siłę będziemy mogli sobie podnieść o jeden punkt w bunkrze Bractwa Stali (San Francisco) dzięki Czerwonemu modułowi pamięciowemu. Jak widzimy – nie ma się o co martwić.

PERCEPCJA (PE) na **8** (Świetnie)

Wpływa ona na inicjatywę podczas walk (+2)(częściej od wrogów wykonujemy pierwszy ruch), znacząco poprawia walkę na odległość (tym właśnie się będziemy zajmować przede wszystkim) oraz dodaje 1 punkt do umiejętności: Pierwsza pomoc, Leczenie, Otwieranie zamków i Pułapki. Bardzo przydatny współczynnik, dlatego ustawiamy go na 8. Przy okazji wyboru profitu Strzelec wyborowy – zyskamy dodatkowe 2 punkty Percepcji. Oznacza to, że w sytuacjach walk dystansowych nasza percepcja będzie traktowana tak, jakby była na dziesiątce. Miotanie ołowiem jeszcze nigdy nie będzie tak proste, skuteczne i przyjemne. Percepcję będziemy mogli sobie podnieść o jeden punkt w bunkrze Bractwa Stali (San Francisco) dzięki Zielonemu modułowi pamięciowemu.

WYTRZYMAŁOŚĆ (WY) na **6** (Dobrze)

Cecha ta determinuje liczbę Punktów Wytrzymałości (+2), odporność na trucizny (+5%) i promieniowanie (+2%), określa tempo zdrowienia (+1) oraz liczbę Punktów Wytrzymałości otrzymywanych przy każdym awansie postaci. Cecha bardzo ważna, bo określa w znacznej mierze ogólną odporność naszej postaci i jej organizmu. Szóstka dla niej jest bardzo dobrym rozwiązaniem.

Wartość Wytrzymałości	Ilość Punktów Wytrzymałości na awans
1	2
2	3
3	3
4	4
5	4
6	5
7	5
8	6
9	6
10	7

CHARYZMA (CH) na **7** (Bardzo Dobrze)

Charyzma wpływa na umiejętności Retoryka (+5) oraz Handel (+4). Retorykę i tak wybierzemy jako umiejętność główną także i tak będzie ona na dość przyzwoitym poziomie, zaś handlem nie powinniśmy się przejmować, bo i tak pieniędzy oraz przedmiotów na sprzedaż (dzięki kradzieżom) nam nie zabraknie. Łatwiej będzie nam się prowadzić konwersacje (dużo dodatkowych opcji dialogowych, dodatkowe zadania poboczne, itp.) oraz będziemy mogli zasilić naszą drużynę dodatkowymi kompanami Tutaj optymalnie – 7. Charyzmę będziemy mogli sobie podnieść o jeden punkt w bunkrze Bractwa Stali (San Francisco) dzięki Niebieskiemu modułowi pamięciowemu. Noszenie Lustrzanek w slocie na broń główną, również podniesie naszą Percepcję o jeden punkt.

INTELIGENCJA (IN) na **8** (Świetnie)

Inteligencja określa liczbę nowych punktów umiejętności otrzymywanych przy awansie, poszerza ilość opcji dialogowych podczas rozmów oraz wpływa na takie umiejętności jak: Pierwsza pomoc (+1), Leczenie (+1), Nauki ścisłe (+2), Naprawa (+1) oraz Sztuka przetrwania (+1). Jak już pisałem wcześniej – Inteligencja pomoże nam zniwelować uboczne skutki wyboru cechy Zdolniacha, oraz w późniejszej fazie gry - pozwoli dodawać punkty do Broni energetycznej – najlepszej w grze. Obok Percepcji i Zręczności – Inteligencja jest jedną z najważniejszych współczynników głównych. Inteligencja na 8 da ci dokładnie 16 punktów do rozdysponowania na umiejętności przy kolejnych awansach. Inteligencję będziemy mogli sobie podnieść o jeden punkt w bunkrze Bractwa Stali (San Francisco) dzięki Żółtemu modułowi pamięciowemu.

Wartość Inteligencji	Ilość punktów umiejętności na awans do wydania
1	7
2	9
3	11
4	13
5	15
6	17
7	19
8	21
9	23
10	25

ZRĘCZNOŚĆ (ZR) na **10** (Bosko!)

Najważniejszy współczynnik główny w całej grze. Wpływa na masę rzeczy. Ułatwia najczęściej występujący element w grze – walkę, podnosząc ilość Punktów Akcji (+1) i Klasę Pancerza (+1). Dodatkowo podnosi o jeden punkt umiejętności: Ręczna broń palna, Broń ciężka, Broń energetyczna, Walka wręcz, Rzucanie, Broń Biała, Skradanie się, Otwieranie zamków, Pułapki i Kradzież. Obligatoryjna dziesiątka dla Zręczności przyczyni się do niejednego, Twojego sukcesu w grze. Wysoka zręczność przydaje się już od samego początku zabawy. Zręczność na 10 + cecha Szybki cyngiel i profity: Szybkie stopy, Szybki palec oraz Człowiek czynu sprawią, że to Ty będziesz dyktował warunki na polu bitwy.

SZCZĘŚCIE (SZ) na **2** (Źle)

Szczęście wpływa w prawdzie na szansę zadania Trafienia Krytycznego (+1) oraz na umiejętność Hazard (+3) jednak ani jedno ani drugie nie jest w grze specjalnie przydatne. Krytyki i tak nas nie obchodzą, bo nie możemy przez cechę Szybki cyngiel celować w konkretne części ciała (gdzie krytyki się najbardziej przydają), zaś Hazard można sobie spokojnie pominąć. Kradzież jest lepsza i łatwiejsza:-). Wpływa ono równiezna sznsę znalezienia specjalnych lokacji. Szczęście i tak możemy sobie podnieść o 2 punkty w NCR. Z resztą ja w *Falloutach* zawsze wolałem strzelać szybciej i częściej niż dokładniej. No, ale to kwestia gustu i upodobań. Szczęście wklepujemy na 2.

Zakończmy kreację naszej postaci na wyborze 3 umiejętności głównych (przypominam, że podczas awansów każdorazowe wydanie jednego punktu na umiejętność główną – podwyższy ją o 2%):

Ręczna broń palna

Będziemy jej najczęściej używać. Jest bardzo dobrym startem. Potem wybierając Profit Biegłość będziemy mogli wybrać sobie jeszcze jedną umiejętność główną, którą przeznaczymy na Broń Ciężką, dzięki której pokonamy najmocniejszych przeciwników w ostatniej fazie gry. Gdy dobijemy do ok. 100% w Ręcznej broni palnej możemy niewielką część punktów zacząć przeznaczać na Broń ciężką (by lepiej operować najcięższymi giwerami) - głównym orężem pod koniec gry.

Otwieranie zamków

Umiejętność ta nie raz ułatwi nam życie. Zamknięte szafki i skrytki, aż proszą się by zajrzeć, co zawierają. Bardzo ważna umiejętność, bo obiektów podatnych na włam w *Falloucie 2* jest dużo. Standardowe i Elektroniczne wytrychy oraz ich unowocześnione i rozszerzone wersje dodatkowo ułatwią nam otwarcie zamkniętego.

Retoryka

Im więcej opcji dialogowych tym lepiej. Wiąże się to z możliwością uzyskania dodatkowych zadań pobocznych, manipulowaniem Bohaterami Niezależnymi (BN) oraz uzyskiwaniem masy przydatnych informacji oraz wielu dodatkowych (zawsze przydatnych) Punktów Doświadczenia (PD).

Końcowy ekran powinien wyglądać następująco:

Proponowane profity do wzięcia:

Pojętny uczeń

Złodziej

Strzelec wyborowy

Szybki palec

Człowiek czynu (2 razy)

Biegłość (Broń ciężka)

Szybkie stopy

Mistrz uników

Orientacja

Profity, które proponuję uzyskać:

Patroszenie gekonów

Wybitny Szambonurek

Praktyka w Kryptopolis

Umiejętności, które proponuję rozwijać w pierwszej kolejności:

Ręczna broń palna

Retoryka

Otwieranie zamków

Umiejętności, które proponuję rozwijać w drugiej kolejności:

Broń ciężka

Kradzież

Nauka

Naprawa

Możliwe do wykonania akcje podczas walki oraz ich koszt w punktach akcji Punktach Akcji (PA)

CZYNNOŚCI	PODSTAWOWY KOSZT
Poruszanie się	1 PA na metr (sześcian)
Atak gołymi rękami	3 PA
Atak bronią białą	3 PA
Pojedynczy strzał	5 PA
Seryjny strzał	6 PA
Dokładne przycelowanie	+1 PA
Przeładowanie używanej broni	2 PA
Dostęp do ekwipunku	4 PA
Otwarcie drzwi	3 PA
Podniesienie leżącego przedmiotu	3 PA
Zmiana broni głównej nr 1 na nr 2	0 PA
Zmiana trybu używanej broni	0 PA

UWAGA Przypominam tylko, że zaproponowana przeze mnie postać, dzięki cesze Szybki cyngiel – na czynności: Atak bronią Białą, Pojedynczy strzał i Seryjny strzał wydaje o jeden punkt mniej! Przez to czynność Dokładne przycelowanie jej nie dotyczy. Profit Szybki palec dodatkowo obniży koszt użycia PA na ataki bronią dystansową. Dzięki niemu będziemy mogli wykonać jeszcze więcej akcji bojowych podczas walki.

P u n k t y d o ś w i a d c z e n i a (P D)

Fundament każdej gry RPG. Kochamy je gromadzić. Bez nich rozwój postaci byłby niemożliwy. Otrzymujemy je za wykonywanie zadań głównych i pobocznych, za zabitych wrogów i niektóre, z sukcesem przeprowadzone rozmowy oraz za pomyślne użycie niektórych umiejętności takich jak: Kradzież, Otwieranie zamków, Pierwsza pomoc, Leczenie, Pułapki i Sztuka przetrwania. Poniżej podaję tabelę zawierającą poziom postaci oraz ilość punktów doświadczenia potrzebnych na kolejne awanse.

POZIOM	PUNKTY
1	0
2	1000
3	3000
4	6000
5	10000
6	15000
7	21000
8	28000
9	36000
10	45000
11	55000
12	66000
13	78000
14	91000
15	105000
16	120000
17	136000
18	153000
19	190000
20	210000

I tak dalej... W *Falloucie 2* nie mamy ograniczenia rozwoju postaci do 21 poziomu tak jak to było w *Falloucie 1*. Tutaj maksymalny poziom to 99!

P o z i o m y K a r m y

Karma przedstawia Twój ogólny poziom reputacji. Im jest wyższa, tym bardziej znana i szanowana jest Twoja postać. Jeżeli jest negatywna, na pewno dopuściłeś się jakiegoś złego czynu i ludzie Cię za to nienawidzą. Oto poziomy Karmy (zero oznacza neutralną reputację, od jedynki w górę – pozytywną [DOBRY CHARAKTER], a od jedynki w dół – ujemną [ZŁY CHARAKTER]):

4. Zbawca Przeklętych

3. Strażnik Pustkowii

2. Tarcza Nadziei

1. Obrońca

0. Wędrowiec

-1. Zdrajca

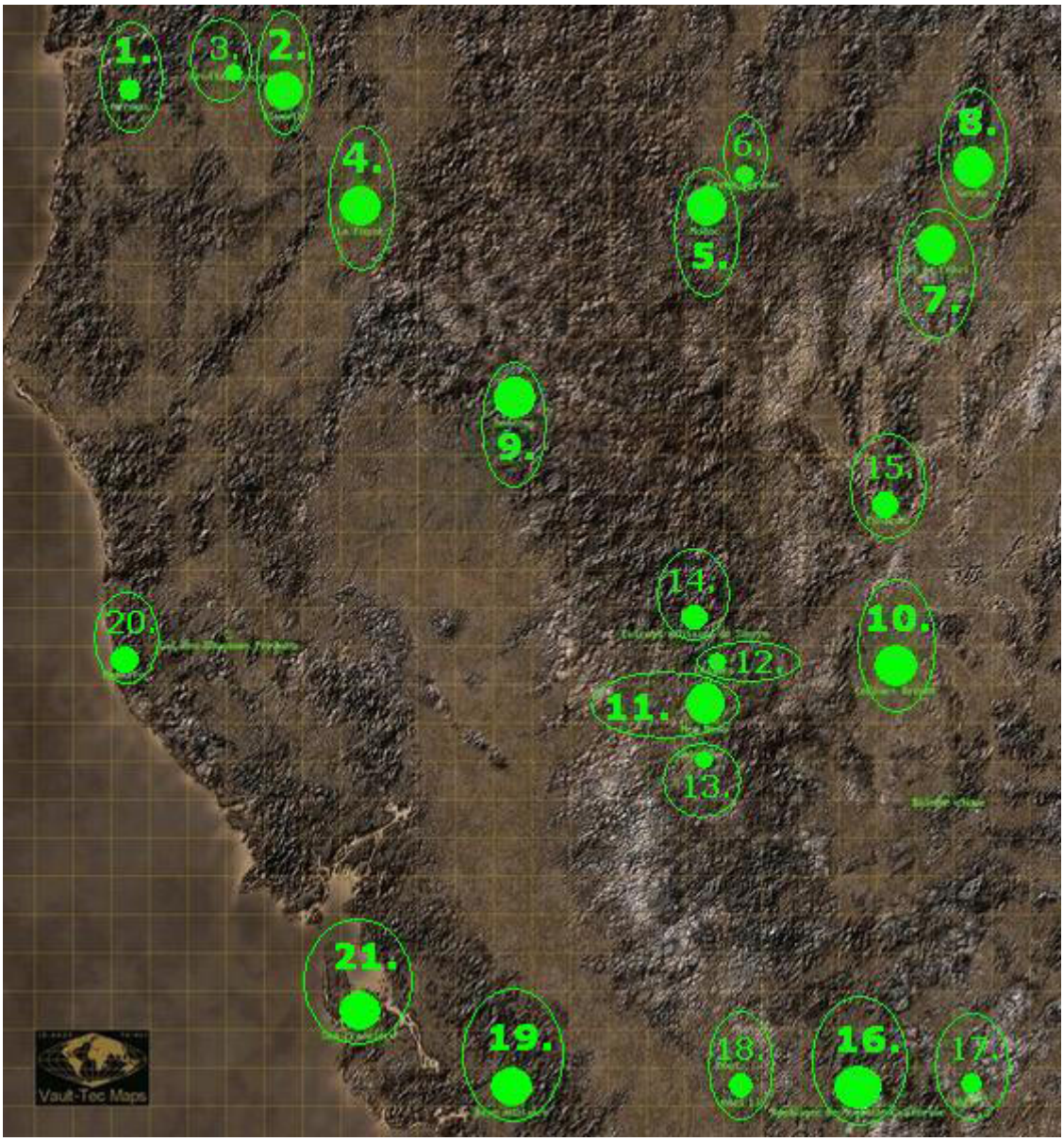
-2. Miecz Rozpaczy

-3. Plaga Pustkowii

-4. Diabelski pomiot

M a p a ś w i a t a

Po niej będziemy się poruszać między lokacjami. Podczas podróży możemy natrafić zarówno na wrogów jak i miejsca specjalne.



L e g e n d a :

1. Arroyo
2. Klamath
3. Radioaktywne jaskinie
4. Nora
5. Modoc
6. Nawiedzona farma
7. Kryptopolis
8. Gecko
9. Redding
10. Broken Hills
11. Nowe Reno
12. Stajnie
13. Golgota
14. Baza Wojskowa Sierra
15. Bandyci
16. Republika Nowej Kalifornii (RNK)
17. Krypta 15
18. Krypta 13
19. Baza Wojskowa
20. Navarro
21. San Francisco

Dokładny opis przejścia gry

Zmodyfikowałem ten poradnik w stosunku do tego, który zrobiłem do *Fallouta 1*. Solucja ta jest bardziej czytelna. Przy każdej lokacji podałem jej nazwę, mapę ze wszystkimi jej częściami, charakterystykę, wykaz wszystkich misji, dokładny opis każdego zadania z osobna i uwagi końcowe. Przy niektórych *questach* zamieściłem notkę: (opcjonalnie). Nie są to, więc zadania niezbędne do wykonania. Jednak ich pominięcie utrudni Wam zabawę. Zalecam, więc wykonanie wszystkich. Przy niektórych misjach podałem w nawiasie, które z nich pasują do postaci o ZŁYM, a które o DOBRYM charakterze. Myślę, że ułatwi Wam to zakomponowanie własnej ścieżki fabularnej. Dowiecie się również ile punktów doświadczenia zdobędziecie i jakie nagrody otrzymacie. Jeśli jakieś zadanie ma związek z innym – informuję o tym. Specjalnie wyszczególniam postacie, numery misji, lokacje i przedmioty. Jeśli chcecie od razu sprawdzić np. charakterystykę jakiegoś pancerza, profitu, broni lub innego sprzętu – zaglądnijcie do odpowiednich działów (Uzbrojenie, Pancerze, Medykamentów, Sprzętu, itp.)

L e g e n d a :

PD – Punkty Doświadczenia

PzD – Poziom Doświadczenia

PA – Punkty Akcji

PW – Punkty Wytrzymałości

KP – Klasa Pancerza

$ - Kasa

W y r ó ż n i e n i a / o z n a c z e n i a :

Nazwy przedmiotów – styl zielony (pogrubiony)

Nazwy misji/zadań/czynności przynoszących PD – styl pomarańczowy (pogrubiony)

Nazwy miejsc/lokacji/– **styl niebieski (pogrubiony)**

Nazwy postaci – styl brązowy (pogrubiony)

Rozmowy – *tekst pochyły (kursywa)*

Ciekawostki/rzeczy istotne - **TEKST POGRUBIONY, PISANY DUŻYMI LITERAMI**

Ważne, kluczowe informacje – **tekst pogrubiony**

W s t ę p

Arroyo. Nasz wioska, nasze plemię. Potrzebują pomocy. Dzieci chorują, braminy zdychają, pola płowieją. Jest coraz gorzej. Nadchodzącą zagładę można jednak powstrzymać. By tego dokonać potrzebny jest Generator Systemu Cudownej Krainy (GECK). Nie odnajdzie się on jednak sam. Tu pojawiamy się my. Jako Wybrańcy, zostaliśmy wyznaczeni do realizacji tego zadania. By udowodnić naszą wartość, będziemy musieli udać się do **Świątyni Prób**. Jeśli przeżyjemy, okażemy się godni misji, a nasza wioska zrozumie, że dokonała właściwego wyboru...

Ś w i ą t y n i a P r ó b

UWAGI: Świątynia Prób to idealne miejsce do potrenowania rozmaitych umiejętności. Nauczymy się tutaj Walki wręcz, jak władać Bronią białą i używać takich umiejętności jak: Otwieranie zamków, Kradzież, Skradanie się, Pułapki czy Retoryka. Zdobędziemy również wiedzę o używaniu ładunków wybuchowych, zażywaniu Antidotum oraz leczeniu się. Misja przetrwania w **Świątyni Prób jest** swojego rodzaju treningiem w grze *Fallout 2.* Bez obaw jednak. Damy radę!

Zadania/misje:

1. Przetrwać w Świątyni Prób

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Przetrwać w Świątyni Prób

Wkraczamy do świątyni. Gdy będziemy już w środku, zobaczymy dwie Olbrzymie mrówki, (po 25 PD za każdą). Zabijamy je używając w tym celu Walki wręcz lub Włóczni, którą mamy przy sobie. To, czego użyjemy w celu eksterminacji robactwa zależy od poziomu umiejętności w posługiwaniu się daną bronią. Ja wybrałem Walkę wręcz. Gdy pokonamy mrówy – podchodzimy do pierwszych drzwi. Otwieramy je i kierujemy się na prawo. Spotykamy tam kolejne 3 mrówki oraz mały dzban. Wyjmujemy z niego jeden Proszek leczniczy i wracamy pod drzwi, przez które właśnie weszliśmy. Idziemy prosto i skręcamy od razu w lewo. Jest tam mała salka z 2 Mniejszymi skorpionami. Zabijamy je (po 60 PD za każdego) i uważamy by nas nie zatruły. Wracamy na korytarz i idziemy w górę. Skręcamy w prawo. Trafiamy do długiej sali i oczyszczamy ją z kolejnych 3 skorpionów. Znajduje się tu również szkielet:

Wyjmujemy z niego Włócznię i wracamy do kolejnych drzwi na północnym-zachodzie). Podchodzimy do drzwi, otwieramy je umiejętnością Otwierania zamków i zgarniamy za to 25 PD. Przechodzimy do następnej części świątyni i idziemy prosto. Trafiamy do małego pomieszczenia. Zachowujemy jednak ostrożność! Cała podłoga zawiera w sobie mechanizmy uruchamiające pułapki, które wystrzeliwują w nasza stronę Zaostrzone pale. By zarobić mnóstwo PD i nie dać się zranić, robimy następująco: Wyłączamy bieg i powolutku penetrujemy całe pomieszczenie. Gdy zlokalizujemy pułapkę – w celu jej rozbrojenia, używamy na niej umiejętności Pułapki. Za każde udane unieszkodliwienie pułapki dostajemy po 25 PD! Czyścimy, zatem pomieszczenie dokładnie! Powinniśmy w ten sposób rozbroić ok. 15 pułapek i zgarnąć w ten sposób ok. 375 PD. Po akcji saperskiej udajemy się na północ. Zabijamy jednego skorpiona i skręcamy w prawo ukatrupić drugiego. Ze skrzynki nieopodal zabieramy kolejny Proszek leczniczy i wracamy. Idziemy teraz prosto (rozbrajamy po drodze kolejne pułapki) i natrafiamy na pomieszczenie z przepaścią po środku. Zabijamy 2 mrówy, a ze dzbana przy ścianie wyjmujemy Kawał Kordexu. Skręcamy w prawo i udajemy się przez korytarz do małej salki z mrówkami. Tępimy je, a ze skrzynki zabieramy Antidotum. Usuwamy nim zatrucie, jeśli jest to potrzebne i udajemy się pod kolejne drzwi na północnym-zachodzie. Nie da się ich otworzyć, ani się do nich włamać. Pozostaje nam użycie materiału wybuchowego, który znaleźliśmy wcześniej. Ustawiamy ładunek na 10 sekund i uciekamy

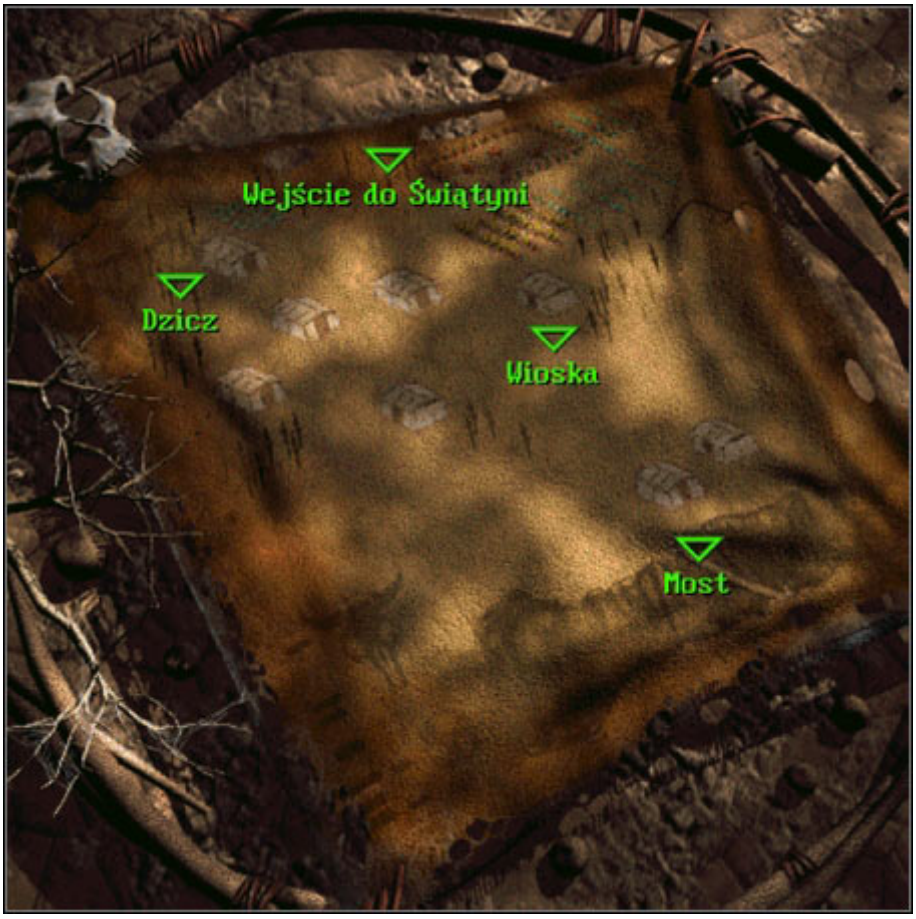
na bezpieczną odległość. Przechodzimy przez wrota, które właśnie otwarła nam eksplozja. Uważamy jednak! W progu znajduje się kolejna pułapka. Po jej rozbrojeniu przechodzimy dalej. Teraz prosto i w prawo. Po drodze do kolejnej salki zabijamy skorpiony. Gdy będziemy na miejscu – ze skrzynki u góry wyjmujemy Antidotum i Proszek leczniczy. Wracamy teraz na początek lokacji, skręcamy w lewo, zabijamy 2 mrówki i otwieramy drzwi. Spotykamy za nimi Camerona. Jest on naszą ostatnią próbą w świątyni. By zakończyć nasz test mamy 3 rozwiązania: Pokonać go w walce wręcz (300 PD), ukraść mu klucz od świątyni (600 PD) lub przekonać go, że walka nie ma sensu (600 PD). Gdy wybierzemy opcję numer 1 to po udanej walce będziemy mogli zabrać nasze wszystkie przedmioty z tej skrzynki:

Gdy zdecydujemy się na numer 2, to oznajmiamy Cameronowi, że musimy się jeszcze trochę przygotować przed walką. Włączamy wtedy Skradanie i okradamy go z Klucza do świątyni umiejętnością Kradzież. Potem używamy go na drzwiach i wychodzimy na zewnątrz. Ja wybrałem jednak opcję numer 3. By przekonać Camerona, że rozwiązanie siłowe jest nie potrzebne – przeprowadzamy z nim następującą rozmowę:

Najpierw muszę ci zadać kilka pytań. / Dlaczego musimy walczyć? / Nie zgadzam się z tobą. Myślę, że w każdej sytuacji możliwe jest pokojowe rozwiązanie. / Widzisz, nie znam wszystkich twoich mocnych stron i słabości, a ty nie znasz moich. Wpadki się zdarzają, więc co się stanie, gdy jedno z nas niechcący zabije drugie? Lepiej skończmy z tym natychmiast zamiast ryzykować, dobrze? / Dzięki! Zobaczymy się w wiosce.

Oglądamy teraz filmik ukazujący kombinezon z pamiętną trzynastką na plecach. Otrzymujemy w ten sposób strój oraz ekwipunek naszego przodka (PIPBoya 2000!) oraz trafiamy do naszej rodzimej wioski **Arroyo**.

A r r o y o



UWAGI: Przeszukuj każdy namiot, dzban czy szafkę. Znajdziesz w nich kilka przedmiotów przydatnych na sprzedaż w **Klamath** oraz Nóż, który pomoże Ci w walce z Gekonami w **Dziczy**. Na jej terenie możesz również znaleźć składniki, dzięki którym Hakunin będzie Ci mógł przyrządzić Proszki lecznicze. Odradzam jednak ich używanie. Odejmują one czasowo jeden punkt Percepcji. Korzystaj z nich w ostateczności. Lepszym rozwiązaniem jest leczenie się u Hakunina lub stosowanie na sobie umiejętności Pierwsza pomoc (25 PD za każde, pomyślne użycie). W **Arroyo** podniesiesz kilka swoich umiejętności (misje [2] i [4]) oraz zdobędziesz lepsze uzbrojenie wchodzące w skład Broni białej (m.in. misja [5]).

Z a d a n i a / m i s j e :

1. Znajdź handlarza imieniem Vic.
2. Znajdź GECK dla swojego obozu.
3. Zwiększenie umiejętności walki Bronią białą u Jordana (opcjonalnie).
4. Zwiększenie umiejętności Walki wręcz u Lucasa (opcjonalnie).
5. Zdobądź krzemień dla Mynosa, żeby mógł naostrzyć twoją włócznię (opcjonalnie).
6. Naprawa studni (opcjonalnie).
7. Zabij złośliwe chwasty, które rozpleniły się w ogrodzie Hakunina.
8. Odszukaj psa Nagora, który zaginął w dziczy.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Znajdź handlarza imieniem Vic.

To zadanie będziemy mogli zrealizować dopiero w mieście **Nora**. Pomorze nam w tym również miasteczko **Klamath**. O tym wszystkim jednak później. Zadanie to zleca nam Starsza. Jej namiot to ten, przed którym staniemy po wyjściu z **Świątyni Prób.** Na drogę wręczy nam ona Manierkę na wodę (nie sprzedajemy jej - przyda nam się w **Kryptololis**), Pieniądze (152$) oraz poda współrzędne miasteczka **Klamath**.

2. Znajdź GECK dla swojego obozu.

Główna i najważniejsza misja w całej grze. By odnaleźć Generator Ekosystemy Cudownej Krainy przyjdzie nam zwiedzić wiele miejsc i spotkać mnóstwo ludzi. Będziemy, więc szukać go przez większość gry. Będę Was na bieżąco informował o tym gdzie szukać informacji na temat położenia GECKa. Zadanie to zleca nam Starsza. Jej namiot to ten, przed którym staniemy po wyjściu z **Świątyni Prób**. Na drogę wręczy nam ona Manierkę na wodę (nie sprzedajemy jej - przyda nam się w **Kryptololis**), Pieniądze (152$) oraz poda współrzędne miasteczka **Klamath**.

3. Zwiększenie umiejętności walki Bronią białą u Jordana (opcjonalnie).

Jordana spotkamy w tym namiocie:

Nauczy nas on jak lepiej posługiwać się Bronią białą. W ten sposób nasza umiejętność Broń biała podniesie się o 10%.

4. Zwiększenie umiejętności Walki wręcz u Lucasa (opcjonalnie).

Lucas stoi przy kamiennym monumencie w tym miejscu:

Gdy go zagadamy, nauczy nas kilku sztuczek w posługiwaniu się Walką wręcz. Umiejętność ta wrośnie nam do 55%.

5. Zdobądź krzemień dla Mynosa, żeby mógł naostrzyć twoją włócznię (opcjonalnie).

Mynosa spotkamy przy moście w lokacji na południe od **Wioski**. O tutaj:

Gdy powiemy mu, że jego włócznia wygląda nietypowo – zaproponuje zrobienie dla nas podobnej. W tym celu będziemy musieli zdobyć Krzemień. Możemy tego dokonać na 3 sposoby. Pierwszy to wręczenie cioci Morlis w zamian za Krzemień 3 sztuk Proszku leczniczego. Drugi to kradzież jej Krzemienia (dodatkowe 10 PD), a trzeci to nakłonienie jej do tego by nam go dała nie żądając nic w zamian (dodatkowe 50 PD). Ja wybrałem opcję numer trzy. By wynegocjować od Morlis Krzemień, rozmawiamy z nią następująco:

Ummm, Mynos powiedział... / Że, ummm, możesz mieć trochę krzemienia. / No, tak. / Ciociu Morlis, wyruszam z niebezpieczną misją, by uratować naszą wioskę. Moje szanse wzrosły by niepomiernie, gdybyś pozwoliła mi zatrzymać uzdrawiający proszek i dała mi krzemień. Czyż nie mam racji? / Dobrze, ciociu Morlis.

Zabieramy jeszcze Łopatę leżącą niedaleko namiotu Morlis (przyda się nam ona w niejednej sytuacji, dlatego nie sprzedajemy jej!) i ze zdobytym Krzemieniem udajemy się ponownie do Mynosa. Wręcza nam on wtedy Zaostrzoną włócznię. Zdobyliśmy w ten sposób bardzo dobrą broń białą. O wiele lepsza od zwykłej dzidy. Nie raz wesprze nas ona jeszcze w **Arroyo**. Oto jeszcze namiot Morlis i miejsce gdzie leży Łopata:

6. Naprawa studni (opcjonalnie).

Studnia znajduje się w tym miejscu:

Używamy na niej umiejętności Naprawa i zgarniamy 100 PD.

7. Zabij złośliwe chwasty, które rozpleniły się w ogrodzie Hakunina.

Hakunina oraz chwasty, które każe nam on wyplewić znajdują się w tym miejscu:

Na tym poziomie gry nie jest to walka łatwa. Chwasty są dwa (85 PD za ubicie jednego), mają dość dużo PW i ciskają w naszą stronę Kolcami roślinnymi. Po wycięciu chwastów otrzymujemy 100 PD i wracamy do Hakunina. W podzięce zaoferuje nam on przyrządzanie Proszków leczniczych za każdy przyniesiony mu Korzeń Xandrowy i Kwiat Broca. Hakunin może nas również za darmo leczyć. Korzystamy z tego, bo na pewno ucierpieliśmy sprzątając w jego ogrodzie.

8. Odszukaj psa Nagora, który zaginął w dziczy.

Nagora spotykamy tutaj:

Jego pies – Smoke – gdzieś zaginął. By go odnaleźć musimy udać się do **Dziczy**. Gdy trafimy na miejsce, rozglądamy się uważnie. Z ziemi w różnych miejscach możemy wyrwać Korzenie Xandrowy i Kwiaty Broci. Ostrożnie jednak. W pobliżu grasuje 5 Gekonów. Za zabicie każdego otrzymamy po 55 PD. Bardzo przydaje się tutaj nowo nabyta Zaostrzona włócznia (misja [5]) lub Nóż. Po gadzich trupach kierujemy się na północ. Widzimy tam Smoke'a. By do niego dotrzeć musimy ostrożnie przejść przez drewnianą kładkę omijając przy tym toksyczne kałuże. Gdy podejdziemy w pobliże pieska, ten przyłączy się do nas. Wracamy teraz do Nagora. Za uratowanie jego psiaka otrzymamy 100 PD.

Wykonaliśmy już wszystkie zadania poboczne w **Arroyo.** Czas się teraz udać w poszukiwanie Vica i informacji na temat GECKa. Nasz kolejny przystanek to **Klamath**.

K l a m a t h

UWAGI: Jest to małe miasteczko zamieszkiwane przez traperów, rolników i drobnych kupców. W **Klamath** znajduje się wiele opuszczonych budynków, zamkniętych drzwi prowadzących do różnych pomieszczeń, szafki, biurka i skrytki. Penetruj wszystko. Znalezione przedmioty przydadzą się na wymianę handlową u Sajaga i Maidy. W **Klamath** sprzedasz za niezłe sumy pieniędzy: skóry Gekonów i Złotych Gekonów. W celu ich zdjęcia, używaj umiejętności danej Ci przez Smiley'a w zadaniu [4]. Podczas wykonywania misji [6] uważaj na trujące ciosy Skorpionów. By wyleczyć się z zatrucia używaj w tym celu Antidotum. Wypytuj wszystkich o wszystko. Zyskasz w ten sposób wiele ciekawych informacji o świecie *Fallouta 2* i namiary na kilka miast. Proponuję również przyjrzenie się misji [7]. Znajdziemy w niej wskazówkę, jak znaleźć Regulator baterii. Pomorze nam on ulepszyć auto, które zdobędziemy w **Norze**. W **Klamath** będziemy też mogli podnieść niektóre nasze statystyki (misje [3], [4], [7]) oraz zdobyć najlepsze zbroje w mieście: Pancerz skórzany i Skórzaną kurtkę. Poznamy tu również Sulika, pierwszego kompana gotowego zasilić naszą drużynę. Zdobędziemy także pierwszą broń palną, podręcznik Kulki i spluwy i Narzędzia (przydadzą się w **Kryptopolis**).

Zadania/misje:

1. Znajdź handlarza imieniem Vic.
2. Zwerbuj do swojej drużyny Sulika (opcjonalnie).
3. Podnieść umiejętność Walki wręcz i Broni białej u Johna Sullivana (opcjonalnie).
4. Uratuj trapera imieniem Smiley.
5. Podłóż ogień pod aparaturę destylacyjną.
6. Upilnuj braminy Torra.
7. Zabij Króla szczurów.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Znajdź handlarza imieniem Vic.

By dowiedzieć się czegoś na temat zaginionego handlarza Vica – przeszukaj jego domek w tym miejscu:

Znajdziesz w nim kilka przedmiotów na sprzedaż, a także: Muszkiet, garść amunicji 10 mm JHP, Radio Vica (nie sprzedawaj go - pomorze Ci ono uwolnić Vica w **Den**), oraz Stimpaka (przestajemy, więc używać Proszków leczniczych). Sulik, którego zwerbujemy w misji [2] wskaże nam miejsce, do którego udał się Vic (**Nora**), a Bob Flacha (więcej o nim w zadaniu [5]) udzieli nam na jego temat kilku cennych informacji. Na razie to tyle.

2. Zwerbuj do swojej drużyny Sulika (opcjonalnie).

Sulik jest bardzo potężnym kompanem. Idealnie radzi sobie w posługiwaniu się Bronią białą. Często przewraca nią na glebę naszych przeciwników. Staramy się, więc zwerbować go jak najwcześniej. Będzie się on wtedy rozwijał razem z nami. Przez to, że weźmiemy go do swojej drużyny, pomoże nam on wykonać kilka misji w **Klamath** i tym samym szybciej wskoczyć na kilka poziomów doświadczenia. By tego, dokonać mamy trzy rozwiązania. Pierwsze to wykonanie misji [4] i [6] (wtedy Sulik przyłączy się do nas za darmo) lub poprzez spłacenie jego długu u Maidy (350$). Ja wybrałem opcję numer trzy. By zdobyć pieniądze – przeszukujemy pokój za plecami Maidy oraz otwieramy umiejętnością Otwierania zamków (25 PD) – drzwi do zaplecza. Zabieramy wszystko, co znajdziemy. Wracamy potem do Maidy, wymieniamy zdobyte przedmioty na pieniądze i gdy uzbieramy odpowiednią ich ilość - spłacamy u niej dług Sulika. Gdy ten przyłączy się do nas, każemy mu się uzbroić w najlepszą broń (Młot), i trzymać się blisko nas. Na koniec zabieramy mu Skórzaną kurtkę i zakładamy ją na siebie. Oto statystyki Sulika:

Imię	Sulik
PW	85, 93, 103, 113, 123, 134 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	9, 10 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Broń biała
Bronie	Wszystko, co wchodzi w asortyment Broni białych
Udźwig	200
Uwagi	Sulik zaatakuje Cię, jeśli zostaniesz łowcą niewolników w **Norze** lub w **RNC**. Opuści też Twoją drużynę, jeśli zasłużysz sobie na reputację Zabójca dzieci. Niekwestionowany mistrz broni białej. Powala, tnie i gruchota każdego! Na bieżąco uzbrajamy go w lepsze zbroje, noże i młoty.

Tutaj znajdziemy Sulika, Maidę i kilka wartościowych przedmiotów na wymianę:

3. Podnieść umiejętność Walki wręcz i Broni białej u Johna Sullivana (opcjonalnie).

Johna Sullivana możemy spotkać w Złotym Gekonie:

Gdy odpowiednio pokierujemy rozmową i będziemy się dopytywać o wszystko, John nauczy nas jak lepiej korzystać z umiejętności Walki wręcz i Broni białej. Po udanej pogawędce umiejętności te podniosą się o 10%! Otrzymamy również 150 PD. Polecam więc odwiedzić Sulivanna jak najszybciej.

4. Uratuj trapera imieniem Smiley.

Misję zleca nam Ardin Buckner, która stoi w tym miejscu:

Mamy odnaleźć zaginionego trapera Smiley'a. By tego dokonać musimy udać się do **Radioaktywnych jaskiń**. Przed wyruszeniem w podróż proponuje jeszcze dozbroić się u Sajaga w Złotym Gekonie, który znajduje się tutaj:

Sprzedajemy mu Muszkiet Vica i inne przedmioty (skóry gekonów są u niego bardzo w cenie). Kupujemy natomiast Pistolet 10mm, amunicję 10 mm JHP do niego, kilka Stimpaków i Skórzaną kurtkę dla Sulika. Włamujemy się jeszcze do komórki u góry i podnosimy z ziemi Rozmazany obraz i trochę Mięsa. Proponuje udać się teraz do **Osady Traperów**. W miejscu podanym na obrazku poniżej znajdziemy 2 pary Gumowych butów.

Przydadzą się nam one już niebawem. By wejść do tego pomieszczenia musimy rozpocząć misję [7]. Po udanych zakupach wychodzimy z **Klamath** i udajemy się w stronę **Radioaktywnych jaskiń**. Gdy dotrzemy na miejsce, wykańczamy absolutnie wszystkie Złote Gekony (135 PD za każdego). Jednak największym zagrożeniem nie są tutaj gady, a toksyczne kałuże. By wyeliminować zagrożenie, jakie ze sobą niosą – przekazujemy jedną parę Gumowych butów Sulikowi (wystarczy, że będziemy je mieć w ekwipunku, a odpowiednio nas zabezpieczą). Buty gumowe możemy znaleźć również w tej skrzynce:

Gumowce mają jednak ograniczoną wytrzymałość, dlatego tak czy inaczej staramy się kałuże omijać. Idziemy cały czas na prawo, aż dotrzemy do wyrwy z drabinką. Schodzimy po niej i trafiamy do nowej lokacji. Do pomieszczenia gdzie znajduje się Smiley prowadzą 3 korytarze. Najbezpieczniejszy jest ten dolny. Jest w nim tylko jedna kałuża i niema żadnych Złotych Gekonów. Tracimy jednak możliwość zarobienia PD za ubite gady, które występują w korytarzu górnym i środkowym. Wybór należy do Was. Mi udało się ubić wszystkie gekony i cudem ujść z życiem. Pomieszczenie ze Smiley'em oraz skrytkę z AntyRadmi podaję poniżej:

Ignorujemy na razie zepsuty generator i windę. Wrócimy do nich później (misja [4] w **Nowym Reno**). Uciekamy teraz z jaskini, po drodze zabijając wszystko, co się rusza. Smiley nam w tym oczywiście pomaga. Gdy dojdziemy do wejścia jaskini, Smiley odłączy się od nas i powie, że spotka się z nami w **Klamath**. Za jego uratowanie otrzymaliśmy właśnie 1000 PD! Wracamy, zatem do Ardin w **Klamath**. Dziękuje nam ona za pomoc i wręcza 100$. Zagadujemy jeszcze Smiley'a stojącego obok. Uczy nas on jak zdzierać skórę ze wszystkich odmian Gekonów (bardzo przydatna umiejętność, bo skóry gadów są bardzo cenne i stanowią dobry towar wymienny). Dodatkowo nasza umiejętność Sztuki przetrwania wzrasta o 4%. Miło.

5. Podłóż ogień pod aparaturę destylacyjną.

Misję zleca nam Bob Flacha. Możemy go znaleźć w domu Bucknerów. O tutaj:

Na wykonanie zadania mamy dokładnie jeden dzień. Po drodze, na południe do **Terenów łowieckich**, mijamy opuszczoną chatkę. Z regału wyjmujemy magazyn Spluwy i kulki. O tutaj:

Obowiązkowo go czytamy, a nasza umiejętność Ręcznej broni palnej podniesie się o kilka %. Wyjmujemy naszego gnata, ładujemy go i udajemy się uratować bimber Boba. Gdy trafimy na **Tereny łowieckie**, staramy się ubić jak największą ilość Gekonów i Złotych Gekonów (obdzieramy je ze skóry, dzięki wiedzy przekazanej nam od Smiley'a w zadaniu [4]). Nie jest to łatwe, ale przy wsparciu Sulika powinniśmy dać radę. Kierujemy się cały czas na południe, aż natrafimy na chatkę z maszyną destylacyjną. Otwieramy drzwi, podnosimy z ziemi Drewno opałowe i używamy go na maszynie destylacyjnej obok. W ten sposób:

Za naprawę maszynerii otrzymujemy 100 PD. Wracamy teraz do Boba, przekazać mu radosną nowinę. W podzięce wręcza nam on 50$. Za zdobyte skóry gekonów kupujemy od Maidy Pancerz skórzany i zakładamy go.

6. Upilnuj braminy Torra.

Torra spotykamy w tym miejscu:

Prosi nas on o pozbycie się grożących braminom skorpionów. Po rozmowie zabierze nas w miejsce gdzie Skorpiony dręczą jego bydło. Rozprawiamy się ze wszystkimi. Ładujemy w nie ołowiem lub zatapiamy w ich odwłokach włócznię. Jeśli Skorpionom uda się nas zatruć – leczymy się Antidotum. Po zlikwidowaniu zagrożenia, wracamy do **Przedmieścia** południowo-zachodnim przejściem. Za pomoc udzieloną Torrowi otrzymujemy 250 PD. W miejscu, gdzie ubijaliśmy skorupiaki stoją też bracia Dunton. Chcą oni wykraść bydło Torra. Możemy się na to zgodzić, odwracając uwagę Torra (-10 do Karmy) lub ich pozabijać (+10 do Karmy za każdego bliźniaka). Ja ich odstrzeliłem. Zarobiłem w ten sposób nieco PD, Karmy i 2 Kastety. Jeśli jednak zdecydowaliśmy się pomóc Duntonom, gdy zagadamy Maidę – ta powie nam, że jej syn Torr się gdzieś stracił. Wyruszamy, zatem na jego poszukiwania. W tym celu musimy udać się na zachód i stoczyć tam pojedynek z Robotem. Za jego pokonanie otrzymamy 200 PD. Zagadujemy potem Torra i wracamy z nim do jego matki. W nagrodę przyłączy się do nas Sulik (pod warunkiem, że nie wykonaliśmy jeszcze misji [2]). W miejscu gdzie stoczyliśmy bój z blaszakiem znajduje się również rozbity helikopter. Przy jednym z ciał znajdujemy Żółtą kartę dostępową reaktora.

7. Zabij Króla szczurów.

By dostać się do legowiska gryzoni, musimy przejść do **Osady Traperów**. W tym miejscu spotkamy Cienkiego Bolka:

Klucz, umożliwiający nam dostanie się w głąb zabudowań obleganych przez szczury, możemy zdobyć na dwa sposoby. Pierwszy to nakarmienie psa w **Przedmieściu** Mięsem (wypluje on wtedy nasz klucz), drugi zaś to oznajmienie Cienkiemu Bolkowi, że chcemy rozwiązać jego problem ze szczurami. Gdy wręczy nam on klucz, otwieramy nim pobliskie drzwi (ich lokalizację podałem na obrazku powyżej). Cienki Bolek może nas również poduczyć w Sztuce przetrwania. Każe sobie za to oczywiście zapłacić. Niewiele na szczęście. Czyścimy teraz cały północny teren z gryzoni (25 PD za każdego ubitego szczura). Na końcu zabudowań widzimy zejście na dół:

Schodzimy po drabince i trafiamy na pierwszy poziom lochów. Przeczesujemy go dokładnie. Zaraz przy wejściu widzimy na północy małe pomieszczenie. Z biurka wyciągamy amunicję 10mm JHP i wracamy tępić nią gady. Na wschodzie znajduje się drabinka, którą dostajemy się na drugi poziom lochów. Spotykamy tam, oprócz normalnych szczurów - Twarde świnioszczury (75 PD). W tej lokacji znajdziemy również szkielet:

Wyjmujemy z niego 109$. Z kolei w tym miejscu: (z ciała martwego człowieka wyjmiemy Pistolet 10mm).

Na południowym-wschodzie spotkamy: Kruula Szcz'uura:

Ładujemy w niego cały zapas ołowiu, jaki mamy. Sulik, młotem dokończy sprawę. Gdy poślemy szczurzy pomiot do krainy wiecznych łowów, nasza misja będzie zakończona. Otrzymamy w ten sposób 300 PD. Kierujemy się teraz na północ, w stronę kolejnej drabinki. Dzięki niej trafimy do kolejnej części jaskiń. Spotykamy tam kolejną odmianę gryzoni - Kretoszczury (120 PD). Nieopodal znajdziemy resztki robota, a koło nich: Narzędzia, które przydadzą się nam potem w **Kryptopolis**. Leżą dokładnie w tym miejscu:

Na południu znajduje się z kolei metalowa szafka, w której znajdziemy 20$ i 2 Stimpaki. Wycinamy teraz w pień wszystkie odmiany szczurów i maszerujemy w stronę zamkniętych drzwi na północnym-wschodzie. Koło nich znajduje się półka, a w niej Dynamit i Łom. Drzwi otwieramy umiejętnością Otwierania zamków, Łomem lub Dynamitem ustawionym na 10 sekund. Gdy sforsujemy wrota – udajemy się drabinką na zewnątrz. Znajdziemy się w starym garażu. Idziemy na dół. Widzimy tam wrak samochodu. Z Krążownika szos wyjmujemy Regulator baterii. Przyda nam się on w **Norze**. Cała sytuacja ma miejsce tutaj:

Zanim opuścimy tą lokację, proponuje jeszcze zajrzeć do tej lodóweczki:

Znajdziemy w niej kilka Piw i butelek Nuka-Coli.

To wszystko, co mogliśmy zrobić w **Klamath**. Czas dowiedzieć się czegoś o GECKu i odnaleźć Vica. Wyruszamy, więc do **Nory**.

N o r a

UWAGI: **Nora** to skażone miejsce. Pełne narkotyków, ćpunów, dilerów, złodziei i gangów chcących się wymordować. Dwoma słowami: *Falloutowa* codzienność. Przyjdzie nam tu jednak wykonać wiele misji. Uwolnimy tu Vica (misja [10]), znajdziemy lepszą broń i zdobędziemy kilka namiarów na inne miasta. Przy drzwiach w kilku miejscach stoją pary bachorów. Będą Cię one systematycznie okradać przy każdym wejściu do budynku, przy którym stoją. Gdy zabijemy jednego z nich, zdobędziemy kartę reputacji „Morderca dzieci". W odzyskaniu utraconych przedmiotów, pomorze nam wykonanie misji [3]. By zdobyć furę, rozpoczynamy misję [12]. Uważamy również by wykopać odpowiedni grób w misji [6]. Gdy się pomylimy, zdobędziemy z kolei kartę reputacji „Hiena cmentarna". Gdy pomożemy Fredowi w misji [1], sowicie wynagrodzi nas w przyszłości. Zatem, do dzieła Wybrańcy! Atakujcie!

Zadania/misje:

1. Zbierz pieniądze od Freda.
2. Zdobądź książkę od Dereka.
3. Pozbycie się dilerów (opcjonalnie).
4. Wysłuchać słodkiej historii Stacy (opcjonalnie).
5. Zanieś Smitty'emu jedzenie od Mamuśki.
6. Zwróć medalion Anny.
7. Lara chce wiedzieć, co jest przechowywane w kościele.
8. Uzyskaj pozwolenie na wojnę gangów od Metzgera.
9. Znajdź słabe punkty gangu Tylera, strzegącego kościoła.
10. Znajdź handlarza imieniem Vic. / Ureguluj należności Vica. Przynieś radio z jego domu w Klamath i zapłać Metzgerowi.
11. Zepsuj aparaturę Rebeki.
12. Zdobądź części samochodowe dla Smitty'ego.
13. Pogadać z Leanne o Mistrzu (opcjonalnie).

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Zbierz pieniądze od Freda.

Zadanie to zleca nam Rebeka. Spotykamy ją w tym miejscu:

Pożyczyła ona 200$ pewnemu Fredowi. Problem w tym, że dłużnik nie oddaje jej kasy. Rebeka prosi nas byśmy odzyskali dla niej należne pieniądze. Freda znajdziemy, na południe od kasyna Rebeki, w tym miejscu:

Z rozmowy z Fredem wynika, że nie ma on dość pieniędzy by spłacić swój dług. Dysponuje on jedynie kwotą 100$ i prosi byśmy dorzucili drugą połowę od siebie. Zgadzamy się, dajemy mu jeszcze 50$, wracamy do Rebeki i zgarniamy 200 PD. Proponuje też przetrząsnąć jej zaplecze (to, w którym stoi m.in. stół). Znajdziemy tam kilka drobiazgów na sprzedaż.

CIEKAWOSTKA: Jeśli pomogliśmy Fredowi spłacić dług u Rebeki oraz gdy daliśmy mu dodatkowe 50% i znaleźliśmy już GECK, po powrocie do **Nory**, szczodrze nas wynagrodzi. Okaże się, że Fred bardzo wzbogacił się w **Nowym Reno**. Wszystko zawdzięcza wygranej w kasynach. Jego wygląd również się zmienił. Nie ma on już na sobie żółtych łachmanów, a elegancki garniturek i walizeczkę. Pragnie się nam odwdzięczyć za wcześniej udzieloną mu pomoc. Wręcza nam, więc 2000$, 150 sztuk Ogniw termojądrowych oraz 2 granaty. Oprócz tego, otrzymujemy 2000 PD. Nice...

2. Zdobądź książkę od Dereka.

Zadanie to zleca nam Rebeka – ta sama, którą spotkaliśmy w misji [1]. Chce ona byśmy odnaleźli książkę, którą pożyczyła Derekowi. Spotkać go możemy w Jadłodajni u Mamy we **Wschodniej części Nory**. Z samym odnalezieniem książki nie jest już jednak tak łatwo. Odszukać ją możemy w różnych miejscach. Zwykle ze jakąś ścianą lub koło którejś z beczek. Ja ją znalazłem na przykład koło kibla w tym miejscu:

Po odnalezieniu „Kwiatu lawendy”, wracamy do Rebeki. Otrzymujemy od niej 80$, a za rozwiązanie sprawy – 300 PD.

3. Pozbycie się dilerów (opcjonalnie).

W tych miejscach spotykamy dilerów sprzedających narkotyk Jet:

Tego zadania nam nikt nie zleca, jednak ich zabicie przynosi nam masę korzyści. Gdy „pozbędziemy" się dilerów, otrzymamy dużo pozytywnej Karmy, trochę PD i masę przedmiotów (m.in. Pancerz skórzany, który przekazujemy Sulikowi, Strzelbę i Rewolwer Magnum .44 oraz Medalion Anny – przyda nam się w misji [6]). Dzieci obrabiające nas przy różnych drzwiach pracują dla gościa na południu (patrz obrazek powyżej). Gdy go odstrzelimy, odzyskamy nasze przedmioty. Bez obaw. Miasto nas nie zaatakuje. Wyświadczyliśmy mu w końcu pewną przysługę:-) Uzbrajamy się teraz w zdobyte bronie i przystępujemy do kolejnego zadania.

4. Wysłuchać słodkiej historii Stacy (opcjonalnie).

Stacy spotykamy w Jadłodajni u mamy w **Zachodniej części Nory**. W tym miejscu:

Gdy wysłuchamy historii o jej kotce Pieszczoszce, otrzymamy 200 PD. Musimy cały czas mówić, że jest nam smutno i prosić Stacy, by kontynuowała swoją opowieść.

5. Zanieś Smitty'emu jedzenie od Mamuśki.

Mamuśkę spotykamy w miejscu gdzie rozmawialiśmy ze Stacy (misja [4]). Stoi ona za stołem po prawej. Prosi nas byśmy zanieśli posiłek jej synowi – Smitty'emu. Musimy to jednak zrobić jak najszybciej. Gdy będziemy zwlekać, jedzenie może się popsuć. Smitty'ego można znaleźć w tym miejscu:

Gdy wręczymy mu szamkę od Mamuśki, ten da nam w podzięce Stimpaka. Za tą uroczą dostawę zostaniemy również wynagrodzeni 150 PD.

6. Zwróć medalion Anny.

Ducha Anny ok. godziny 00.00, możemy spotkać w tym miejscu:

Chce on odzyskać swój medalion. Odnaleźliśmy go wykonując misję [3]. Wręczamy duchowi naszyjnik, otrzymujemy 250 PD i zabieramy Kości Anny. Kierujemy się teraz do **Wschodniej części Nory**. Używamy Łopaty na grobie Anny Wilson:

Następnie wkładamy do niego szczątki i ponownie używamy na nim Łopaty. Za godny pochówek Anny, otrzymujemy kolejne 600 PD i masę pozytywnej reputacji.

UWAGA: Medalion Anny możemy zdobyć nie wykonując misji [3]. Podchodzimy wtedy do dilera ubranego w niebieskie spodnie i czarną kurtkę (stoi on zaraz przy wejściu do **Wschodniej części miasta**). Naszyjnik możemy od niego zdobyć na 3 sposoby (nie zabijając go): 1. Nastraszyć go duchem Anny, 2. Zapłacić za niego (50$), 3. Ukraść mu go.

7. Lara chce wiedzieć, co jest przechowywane w kościele.

Larę spotykamy w tym miejscu:

Chce się ona dowiedzieć, co ludzie Metzgera przechowują w kościele we **Wschodniej części Nory**. Udajemy się tam i zagadujemy strażnika przy drzwiach (ma on na sobie Metalowy pancerz i stoi z prawej strony). Rozmowę prowadzimy następująco:

Metzger mnie przysłał. / Mam sprawdzić czy wszystko jest w porządku. / Pa.

Za oszukanie strażnika otrzymujemy 500 PD i kolejne 500 za sprawdzenie, co znajduje się w skrzynkach wewnątrz kościoła. Okazuje się, że są to różnego rodzaju chemikalia potrzebne do wyrobu narkotyków. Udajemy się teraz z powrotem do Lary złożyć jej raport z wyprawy. Za wykonanie zadania, wręcza nam ona 200$

8. Uzyskaj pozwolenie na wojnę gangów od Metzgera.

Zadanie to otrzymujemy od Lary. Poznaliśmy ją podczas misji [7]. Zleca nam ona rozmowę z Metzgerem. Chce byśmy poprosili go o zgodę na wojnę Lary z gangiem Tylera. Znajduje się on we **Wschodniej części Nory** na terenie Gildii Łowców Niewolników. Dokładnie w tym miejscu:

Gdy uzyskamy od Metzgera pozwolenie, otrzymamy 200 PD. Wracamy teraz do Lary. Za załatwienie sprawy, wręcza nam ona 50$

UWAGA: Jeśli wcześniej powiemy Tylerowi, że Lara szykuje na niego zamach – zleci nam on pozbycie się jej. Ja sobie to odpuściłem. Gang Tylera produkuje i rozprowadza Jet. Typy spod ciemnej gwiazdy. Sami rozumiecie.

9. Znajdź słabe punkty gangu Tylera, strzegącego kościoła.

Jest to poniekąd kontynuacja misji [8]. Tym razem Lara chce byśmy znaleźli słaby punkt gangu Tylera, który strzeże kościoła we **Wschodniej części Nory.** Udajemy się tam i rozmawiamy z tym samym strażnikiem, z którym gawędziliśmy w misji [7]. Okazuje się, że gang Tylera zamierza się wieczorem porządnie uchlać. Otrzymujemy 200 PD i wracamy do Lary. Decyduje się ona zaatakować gang wieczorem. Prosi na o wsparcie podczas szturmu. Zgadzamy się. Czas wreszcie rozruszać nasze pukawy i poroznosić trochę ołowiu. Do dzieła! Gdy trafimy na miejsce, przyjdzie nam stoczyć pojedynek z kilkoma strażnikami w Metalowych pancerzach. Z pomocą Sulika, Lary i jej obstawy, nie powinna to być trudna potyczka. Po wystrzelaniu wszystkich członków gangu Tylera, zwraca się do na Lara. Wręcza nam ona 300$ plus małą premię w wysokości 100$.

10. Znajdź handlarza imieniem Vic / Ureguluj należności Vica. Przynieś radio z jego domu w Klamath i zapłać Metzgerowi.

Podczas wykonywania wcześniejszych zadań, zdążyliśmy już co nieco dowiedzieć się o Vicu. Mogliśmy wypytać o niego Rebekę (misje [1] i [2]) oraz Mamuśkę (misja [5]). Okazuje się, że handlarz jest przetrzymywany przez Metzgera, którego poznaliśmy w misji [8]. Vica uwolnić możemy na dwa sposoby. Pierwszy to zagadanie strażnika broniącego celi handlarza. Prosimy go o rozmowę z przetrzymywanym. Gdy uzyskamy pozwolenie, rozmawiamy z więźniem. Okazuje się, że Metzger kazał Vicowi naprawić pewne radio. By mógł tego dokonać, potrzebuje on niezbędnych części umożliwiających mu reparację urządzenia. Wręczamy, zatem Vicowi Radio, które znaleźliśmy w jego domku (misja [1] w **Klamath**). Okazuje się jednak, że naprawione radio nie zadowoliło wystarczająco Metzgera. By w końcu uratować Vica z łap przywódcy łowców niewolników, musimy mu za niego zapłacić 1000$. Gdy gramy postacią kobiecą, kwotę tą można zniżyć do 500$. Po uiszczeniu opłaty, handlarz będzie wolny i przyłączy się do nas. Drugie wyjście z sytuacji to wybicie w pień całej świty Metzgera z nim na czele. Dzięki uzbrojeniu, jakie nabyliśmy w misji [3] nie powinno to być trudnym zadaniem. Przed przystąpieniem do szturmu, proponuję wszystkich członków gildii okraść z amunicji (uniemożliwi im to korzystanie z broni palnej na dłuższą metę), a Metzgera z jego Strzelby. Używamy w tym celu umiejętności Skradania się i Kradzieży. Na końcu łapiemy za kopyta i zaczynamy głosić prawdę w siedzibie bossa. Podczas strzelaniny, uważamy na to, by nie trafić przypadkiem niewolników w północnym pomieszczeniu. Po masakrze, jaką dokonaliśmy w gildii Metzgera, informujemy niewolników i Vica, że są wolni. Walkę rozpoczynamy na zewnątrz budynku, celnie zdejmując pojawiających się w drzwiach zbirów. Gdy skończy im się amunicja w pistoletach, zaczną uciekać. Zanim jednak zdarzą to zrobić, pakujemy im kulkę w plecy. Nie jest to łatwa potyczka, lecz szalenie opłacalna. Zgarniemy 1500 PD za ubicie Metzgera, 1250 PD za uwolnienie niewolników, 200 PD za zwerbowanie Vica oraz ok. 1075 PD za rozprawienie się ze wszystkimi członkami gildii. Nie wspominam tu nawet o PD za wcześniej dokonane kradzieże. Zyskamy również masę Pistoletów 10mm na sprzedaż i mnóstwo Karmy. Jednego ze zdobytych gnatów dajemy Vicowi wraz z amunicją 10 mm JHP. Przekazujemy mu również Skórzaną kurtkę. Handlarz może nie wymiata bronią palną w początkowej fazie gry, lecz z biegiem czasu będzie mógł nosić najlepsze pancerze (w przeciwieństwie do Marcusa i Gorisa, których spotkamy później). Potrafi też sprawnie posługiwać się Karabinem Gaussa M72. Jego umiejętność Naprawy, również przyda nam się w niejednej sytuacji. Oto statystyki Vica:

Imię	Vic
PW	70, 78, 88, 102, 111, 117 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	8, 10 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Naprawa
Bronie	Wszystko, co wchodzi w asortyment Ręcznej broni palnej
Udźwig	150, 200 [wzrost udźwigu odpowiada PzD]
Uwagi	Jest dobry w naprawianiu niektórych rzeczy. Dobrze strzela z Karabinu Gaussa M72. Może nosić (podobnie jak Sulik), najcięższe pancerze. Przyda się w kilku misjach.

Vica wypytujemy również o współrzędne Kryptopolis. Każemy mu się także trzymać na bezpieczną odległość. Gdy udamy się teraz do Rebeki (poznaliśmy ją w misjach [1] i [2]) i gdy poinformujemy ją, że Metzger nie żyje, ta będzie chciała wręczyć nam 1000$. Gdy odmówimy, otrzymamy 50 Karmy. Wybór należy do Was.

11. Zepsuj aparaturę Rebeki.

By zdobyć tę misję, musimy zakupić drinka u Rebeki (poznaliśmy ją w misjach [1] i [2]). Potem udajemy się do **Wschodniej części Nory**. W północnej jej części znajduje się knajpa Dziura. Prowadzi ją Franki. Stoi dokładnie tutaj:

Gdy kupimy od niego drinka, zapytajmy go, dlaczego jego trunki są droższe od tych, które serwuje Rebeka. Każe nam dowiedzieć się, czemu tak jest. Bierzemy z jego zaplecza na górze Łom i wracamy do kasyna Rebeki. Czekamy kilka minut jak strażnik broniący drzwi, odejdzie bajerować jedna z klientek. Gdy to zrobi, używamy na drzwiach umiejętności Otwierania zamków. W ten sposób:

Schodzimy po schodach, znajdujących się wewnątrz i klikamy na aparaturze destylacyjnej po prawej (400 PD). Wracamy do Frankiego i informujemy go o przyczynie tanich i dobrych trunków Rebeki. Kasujemy za to 100$. Mamy teraz dwa wyjścia. Możemy zepsuć aparaturę Rebeki za pomocą Łomu (700 PD + 500$ od Frankiego), w ten sposób:

Drugie rozwiązanie, to pogodzenie barmanów (900 PD). Proponujemy wtedy Frankiemu, by kupował gorzałę od Rebeki. Ja jednak odkryłem inne rozwiązanie. Otóż: Odkrywamy aparaturę (400 PD + 100$), niszczymy ją (700 PD + 500$), a potem proponujemy, Frankiemu układ z Rebeką (900 PD). Za całą sprawę zgarniamy, więc 2000 PD i 600$. Mioodzio.

12. Zdobądź części samochodowe dla Smitty'ego.

Smitty'ego spotkaliśmy w misji [5]. Na jego podwórku stoi ta oto bryka:

Krążownik szos firmy Chrysalis Motors. Mały pustynny czołg. Już niebawem siądziemy za kółkiem tego transportera.

Nie jest ona jednak sprawna. Gdy przyniesiemy mechanikowi Kontroler ogniwa napędowego (misja [6] w **Gecko**) i [7] w **Kryptopolis**) i zapłacimy mu 2000$, naprawi on auto i sprzeda nam je. Gdy zdobędziemy nasze cztery kółka, Smitty, będzie w stanie zamontować do niego Regulator baterii, który zdobyliśmy w misji [7], w **Klamath**. Podniesie to wydajność Krążownika szos oraz sprawi, że będzie on zużywał mniej paliwa.

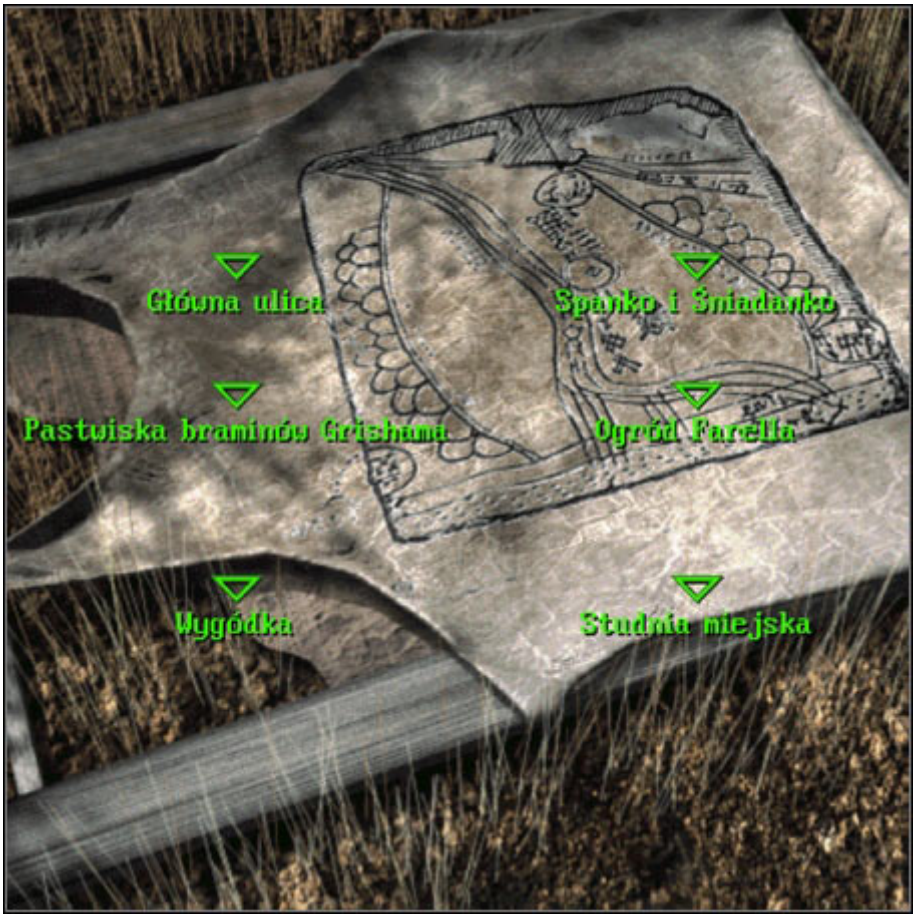
13. Pogadać z Leanne o Mistrzu (opcjonalnie).

Leanne spotykamy w barze Rebeki. Stoi dokładnie w tym miejscu:

Stawiamy jej drinka i słuchamy, co ma nam do powiedzenia. Poznajemy w ten sposób historię Mistrza, którego zgładził nasz przodek w pierwszym *Falloucie*. Zgarniamy 350 PD.

To wszystko, czym mogliśmy zająć się w **Norze**. Na razie. Wrócimy tu jeszcze niebawem. O tym jednak później. Uderzamy do **Modoc**.

M o d o c



UWAGI: **Modoc** to niewielkie, rolnicze miasteczko. Małe, ale pełne dużych problemów. Przyjdzie nam tutaj rozwiązać pierwszą, skomplikowaną misję ([1]). Zdobędziemy również lepszy pancerz (misja [2]) i potężniejszą broń (misja [1]). By móc wykonać z kolei misje [6] i [7], będziemy potrzebować 2 ładunków Dynamitu. Jeden zakupimy u Jo, drugi zdobędziemy, penetrując regał za jego plecami. Postrzelamy także do wściekłych psów [4] i różnych odmian szczurów [5]. Gdy wykonamy wszystkie misje, zarobimy masę PD i jeżeli będziemy postępować honorowo – dużo Karmy. Na własne życzenie, zwerbujemy tutaj wybranego partnera [8] i stoczymy walkę ze Szponem Śmierci [7]. Gdy zakupimy u Rose wodę za 1000$, otrzymamy do niej Ciastko. Gdy je zjemy, uzyskamy czasowo jeden dodatkowy PA. Nie zanudzam już. Do dzieła!

Zadania/misje:

1. Na farmie położonej na północny wschód od Modoc dzieje się cos dziwnego. Zbadaj sprawę i złóż relację Jo. / Dostarcz wiadomość do Jo w Modoc. / Jo jest podejrzliwy wobec Żużlowców. Dowiedz się, skąd pochodzą martwe ciała na Nawiedzonej Farmie, a także, co przydarzyło się Karlowi.

2. Jonny zaginął. Znajdź go i przyprowadź do domu, do Balthasa. / Jonny jest w jaskiniach. Znajdź sposób, żeby doprowadzić Jonny'ego do domy, do Balthasa.

3. Wyleczyć złamaną nogę bramina Bess (opcjonalnie).

4. Ochronić stado braminów Grishama, przed atakami wściekłych psów.

5. Farrel ma w swoim ogrodzie problem z chwastami. Pozbądź się ich.

6. Cornelius zgubił swój złoty zegarek kieszonkowy, znajdź go i zwróć właścicielowi. / Farrel chce, żebyś znalazł złoty zegarek kieszonkowy Corneliusa. Znajdź go i zwróć Farrelowi.

7. Ubij zamkniętego Szpona Śmierci (opcjonalnie).

8. Śluby (opcjonalnie).

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Na farmie położonej na północny wschód od Modoc dzieje się cos dziwnego. Zbadaj sprawę i złóż relację Jo.

Zadanie to zleca nam Sędzia pokoju Jo. Stoi on w sklepie General store w tym miejscu:

Zleca nam on zbadanie **Nawiedzonej farmy**, która leży na północnym-wchodzie od **Modoc**. Udajemy się tam. Zobaczymy tu ludzi brutalnie powbijanych na drewniane pale. Pozory jednak mylą. Tak naprawdę, są to zwyczajne kukły wypchane wnętrznościami braminów. Idziemy dalej, prosto. Widzimy przed sobą małą chatkę. Gdy do niej wejdziemy, zobaczymy 3 skrzynki naprzeciwko. Gdy podejdziemy w ich pobliże, zapadniemy się pod ziemię. Trafimy w ten sposób do kryjówki Żużlowców. Jeden ze stojących strażników na dole, każe nam udać się do swojego szefa – Vegeira. Chce on nawiązać kontakt z kimś znaczącym w **Modoc**. Wręcza nam również list (Wiadomość Żużlowców). Wracamy teraz do Jo. Używamy w tym celu drabinki za drzwiami na południu. Gdy znajdziemy się w **Modoc**, mówimy Jo, że ludzie ponabijani na pale to pic na wodę i wręczamy mu list od Vegeira. Nie wierzy on jednak w dobroduszność Żużlowców. Podejrzewa on,

że zabili oni między innymi zaginionego jakiś czas temu farmera Karla. Na rozwiązanie całej sprawy mamy teraz dokładnie 31 dni. Spieszymy się, zatem! Szybko udajemy się do Vegeira by dalej badać zniknięcie farmera. Tym razem korzystamy z włazu na polach uprawnych:

Z rozmowy z przywódcą Żużlowców wynika, że Karl, gdy zobaczył kukły, pomyślał, że są prawdziwe i uciekł na ich widok. Karla znajdziemy w **Norze**. Przesiaduje on w Jadłodajni u mamy, dokładnie w tym miejscu:

Stawiamy mu browar i prosimy by opowiedział nam swoją historię. Wracamy teraz szybko do **Modoc** i mówimy Jo, że Karl znajduje się w **Norze**. Nie zginął, zatem z rąk Vegeira. Za rozwikłanie tajemnicy opuszczonej farmy, otrzymujemy 3500 PD! Udajemy się teraz do Veigera z optymistyczna wieścią. Raaaany, ile tej lataniny, nie? W podzięce wręcza nam on Karabin szturmowy i 50 sztuk amunicji 5mm JHP. Miło. Przyda się.

2. Jonny zaginął. Znajdź go i przyprowadź do domu, do Balthasa. / Jonny jest w jaskiniach. Znajdź sposób, żeby doprowadzić Jonny'ego do domy, do Balthasa.

By wykonać to zadanie, konieczne jest ukończenie misji [1]. Odszukanie Jonny'ego zleca nam ojciec chłopaka – Balthas. Jego gabinet znajduje się w tym miejscu:

Od tej pory w poszukiwaniach, będzie nam towarzyszył psiak chłopca – Laddie. Udajemy się teraz w pobliże studni, która znajduje się na samym środku lokacji. Klikamy na nią, by zdjąć drewniane kładki, które ją przysłaniają. Używamy potem na niej Liny (możemy jedną kupić u Jo, którego poznaliśmy w misji [1]). W ten sposób:

Gdy zejdziemy na dół, natrafimy na porozrzucane wszędzie monety. Gdy je pozbieramy – stracimy trochę Karmy. Udajemy się na północ. Przy zawalonej skałami ścianie odnajdujemy Wiatrówkę Jonny'ego. W tym miejscu:

Możemy teraz udać się do Balthasa i wręczyć mu pukawkę syna. Zakończymy tym co prawda zadanie, lecz nie poznamy prawdy i nie zdobędziemy żadnych PD. Rezygnujemy, więc z tego zagrania i udajemy się do **Nawiedzonej farmy**. Schodzimy do kryjówki Vegeira i udajemy się na północ, do następnej lokacji. Gdy dotrzemy na miejsce, towarzyszący nam pies podbiegnie do swojego pana:

Znaleźliśmy tym samym Jonnego! By dał się on zaprowadzić do domu, podajemy chłopcowi imię jego ojca (oczywiście Balthas). Następnie prosimy Vegeira o zgodę na odprowadzenie małego do rodziców. Dzięki pomocy, jaką udzieliliśmy przywódcy Żużlowców w misji [1], ten z przyjemnością zgodzi się. Gdy wrócimy do **Modoc**, ojciec Jonnego wręczy nam Bojową kurtkę skórzaną. Za pomoc w odnalezieniu chłopca, otrzymamy aż 3500 PD! Zdobyliśmy w ten sposób konkretną zbroję, masę PD i dużo Karmy.

3. Wyleczyć złamana nogę bramina Bess (opcjonalnie).

Zranionego bramina spotykamy niedaleko Rzeźni, w tym miejscu:

By móc wyleczyć nogę Bess, musimy w tym celu użyć na niej umiejętności: Lecz. Gdy nie mamy jej na wysokim poziomie, musimy popróbować kilka razy. Gdy w końcu nam się to uda, za ratunek braminowi, otrzymamy 200 PD. Od tego momentu, będzie nam on cały czas towarzyszył w tej lokacji. Maciorę możemy również sprzedać rzeźnikowi Grishamowi, którego poznamy w misji [4].

4. Ochronić stado braminów Grishama, przed atakami wściekłych psów.

Miejscowego rzeźnika Grishama, spotykamy w tym miejscu:

Po krótkiej pogawędce, poprosi nas on o pozbycie się zgrai wściekłych psów, które co noc atakują jego stado braminów. Gdy podejmiemy się tej misji, Grisham zabierze nas na swoje pastwisko. Od

razu kierujemy się na północ i gdy zobaczymy zbliżającą się zgraję kundlów, natychmiast wchodzimy w tryb walki. Nie możemy dopuścić by jakiejkolwiek, postapokaliptycznej krowie coś się stało! Psy odstrzelamy z bezpiecznej odległości pojedynczymi strzałami, zaś, gdy zbiorą się one w grupkę – walimy w ich stronę seriami. Po zwycięskiej misji asekuracyjnej (600 PD za ubicie wszystkich kudłaczy), wracamy do **Modoc,** południowym przejściem. Udajemy się do Grishama. Za udaną robotę wręcza nam on 1000$.

5. Farrel ma w swoim ogrodzie problem z chwastami. Pozbądź się ich.

Farrela znajdziemy w lokacji zwanej **Spanko i śniadanko**. Jego dom znajduje się w tym miejscu:

Okazuje się, że ma on pewny problem. Chodzi o zgrają rozmaitych szczurów, bezlitośnie maltretujących jego plony na farmie. Zgadzamy się pomóc Farrelowi, a ten zabiera nas na swoje pola. Przed nami jedna z łatwiejszych potyczek w grze. Mamy wytępić gryzonie oblegające pobliskie grządki. Nic prostszego! Łapiemy za strzelbę i rozsiewamy dookoła śrut. Uważamy jednak, by paskudztwa nas nie zatruły! Gdy zakończymy sprawę, otrzymamy 300 PD + dodatkowe PD za ubicie każdego gryzonia z osobna.

6. Cornelius zgubił swój złoty zegarek kieszonkowy, znajdź go i zwróć właścicielowi. / Farrel chce, żebyś znalazł złoty zegarek kieszonkowy Corneliusa. Znajdź go i zwróć Farrelowi.

Misje te zleca nam zarówno Farrel (poznaliśmy go w misji [5]), jak i Cornelius. Miejsce pobytu tego ostatniego znajduje się w hoteliku Rose. Dokładnie w tym pomieszczeniu:

Nie ważne, kto zleca nam tą misję. Czy jest to Farrel, czy Cornelius, nie ma to znaczenia. Zegarek i tak trzeba znaleźć, by pogodzić zwaśnionych przyjaciół. By tego dokonać, udajemy się do pobliskiej sławojki. O tutaj:

Otwieramy klapę i schodzimy na dół. Widzimy tam solidny kawał ściany. Podkładamy pod niego Dynamit (można zakupić go u Jo). Ustawiony na 20 sekund i upuszczamy.

Wybiegamy teraz szybko z kibla po drabince. Następuje potężna eksplozja, wynosząca w powietrze wszystkie odchody mieszkańców **Modoc**! Za „gównianą eksplozję" otrzymaliśmy właśnie 500 PD. To jednak jeszcze nie koniec. Wracamy z powrotem do kibla (została już po nim tylko pokaźnej wielkości wyrwa). Gdy będziemy na dole, idziemy w górę. Zabijamy Kretoszczura i wydobywamy z jego legowiska Złoty zegarek Corneliusa. Odnosimy go właścicielowi i mówimy mu, że to nie Farrel stał za zniknięciem pamiątki, tylko Kretoszczur w wychodku. Za pogodzenie kumpli, otrzymujemy 1500 PD.

Sweeeeet...

7. Ubij zamkniętego Szpona Śmierci (opcjonalnie).

W tym przypadku, posłużę się głównie obrazkiem. Tłumaczy on chyba wszystko:

Podczas szturmu na legowisko stwora, uważajmy na psy! Gdy je zaatakujemy – całe miasteczko zwróci się przeciwko nam! Czekamy, więc gdy odejdą na bezpieczną odległość. W Szpona Śmierci prujemy seriami z Karabinu szturmowego, który otrzymaliśmy w misji [1]. Trzy salwy powinny wystarczyć, by rozsadzić gada na kawałki i zdobyć 800 PD. Misji tej nam nikt nie zleca, jednak kilka setek PD, piechotą nie chodzi.

8. Śluby (opcjonalnie).

W **Modoc**, w dzielnicy **Spanko i śniadanko**, będziemy w stanie wziąć ślub. Wybór należy do nas, kogo wybierzemy na współmałżonka. Płeć przyszłego partnera nie ma tu żadnego znaczenia. Czy będzie to Miria, czy Davin, decyzja należy do Was. Po ślubie, wybrana osoba, będzie nam towarzyszyć w podróży. Otrzymamy również kartę Karmy: Żonaty/Żonata. Oni jedno, ani drugie nie przydaje się jednak w walce. Mają mało PW, niewiele PA, nie awansują na wyższe poziomy i są ciency w posługiwaniu się jakąkolwiek bronią. By przespać się z Mirią, prowadzimy z nią bezpośrednią rozmowę. Proponujemy sex i rzucamy się na nią (niczym żądny przygód macho:-). Z Davinem, jednak postępujemy inaczej. Jesteśmy czuli, życzliwi, romantyczni. Gdy po upojnej nocy, do pokoju wpadnie ich ojciec Grisham (poznaliśmy go w misji [4]), zagadujemy go i by nie dopuścić do walki – oznajmiamy my chęć, wzięcia ślubu z jego dzieckiem. Ładne mi pociechy. Rozpustna córka i syn gej. Extra. Rodzeństwo spotykamy w domku Grishama, tutaj:

Oto statystyki Mirii i Davina:

Imię	Miria
PW	35 [nie wzrasta]
PA	7 [nie wzrasta]
Umiejętności	Walka wręcz
Bronie	Noże, pistolety maszynowe
Udźwig	100 [nie wzrasta]
Uwagi	Może być twoją żoną, jak się z nią prześpisz. Szczerze odradzam. Jej statystyki mówią same za siebie.

Imię	Davin
PW	35 [nie wzrasta]
PA	7 [nie wzrasta]
Umiejętności	Walka wręcz
Bronie	Noże, pistolety maszynowe
Udźwig	100 [nie wzrasta]
Uwagi	Może być twoim „mężem”, jak się z nim prześpisz. Szczerze odradzam. Jego statystyki mówią same za siebie. Jak wolisz mieć „ciepłego” towarzysza przygód, to sprawa wygląda inaczej :-) Nie wnikam.

CIEKAWOSTKA 1: Jeśli Miria lub Davin (zależy kogo poślubiliśmy) zginą w walce, ich ojciec na wieść o śmierci swojego dziecka... umrze.

CIEKAWOSTKA 2: Z Mirią lub Davinem będziemy mogli się rozwieść u Ojca Tullly’ego w **Nowym Reno**.

To wszystko co mogliśmy zrobić w **Modoc**. Nie będzie potrzeby tu kiedykolwiek wracać. Kierujemy teraz naszą drużynę w stronę **Kryptololis**. No to w drogę!

K r y p t o p o l i s

UWAGI: **Kryptopolis** powstało dzięki użyciu GECKa. Jest to potężne miasto otoczone solidnymi murami i wieżyczkami ochronnymi. Na jego terenie znajduje się również Krypta 8. Zrealizujemy w niej m.in. zadania [15], [16] i [17]. By móc wchodzić na teren **Miasta wewnętrznego** będziemy potrzebować Przepustki dziennej (misja [6]). Aby z kolei poruszać się swobodnie po całym **Kryptopolis**, będziemy musieli uzyskać obywatelstwo (misja [15]). Wykonamy tu masę zadań. Jednak w celu realizacji niektórych z nich - będziemy musieli wielokrotnie opuszczać to miasto. Zwerbujemy tu kolejnego kompana (misja [1]) oraz będziemy mogli wmontować w swoje ciało kilka implantów bojowych (misja [17]). Przeszukujmy każde pomieszczenie, włamujmy się do każdej szafki, biurka czy skrzynki. Znajdziemy w nich m.in. dużo książek, które podniosą nasze umiejętności. W **Kryptopolis** zdobędziemy również współrzędne kilku miast (misja [3]) oraz przeprowadzimy trochę ulepszeń naszego sprzętu (misja [7]). To jednak tylko niewielka część rzeczy, które będziemy mogli wykonać w **Kryptopolis**. Przed nami duuużo do zrobienia. Zabierzmy się, więc do roboty!

Zadania/misje:

1. Zwerbować Cassydy'ego (opcjonalnie).
2. Odnaleźć zabawkę Curtisa.
3. Dowiedzieć się, skąd pochodzi manierka dana nam przez Starszą w Arroyo.
4. Naprawić Auto-doktora Andrewa.
5. Zdobądź pług dla Pana Smitha.
6. Uzyskać Dzienną przepustkę.
7. Znaleźć kombinerki (Narzędzia) i klucz francuski dla Valerie.
8. Przekonać Valerie, by dała ojcu szansę.
9. Wyleczyć Charliego z napromieniowania.
10. Ocal męża Amandy, Joshuę.
11. Zdobyć książki od Kohla.
12. Zbadaj osiem sektorów otaczających Gecko i wróć do Starka.
13. Wejdź do RNK i wróć do Starka.
14. Zanieś piwo i bimber (po 10 butelek) Lydii.
15. Dostarcz aktówkę Moore'a Panu Bishopowi w Nowym Reno.
16. Rozwiąż problem z elektrownią w Gecko.
17. Randka z Fillis i złożenie „daru".
18. Implanty bojowe, szczepionki i antidotum na Jet.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Zwerbować Cassydy'ego (opcjonalnie).

Barmana Cassydy'ego spotykamy w tym miejscu:

By zwerbować jednego z lepszych wojowników pustkowi i zgarnąć za to 300 PD, z Cassydym, rozmawiamy następująco:

Dzieje się tutaj coś ciekawego? / Nie może tu być aż tak źle. / Nalotu? / A co stało się potem? / Rany... Bez jaj... / Jak tu zwykle jest? / Dlaczego tu siedzisz, skoro tak nienawidzisz tego miejsca? / Chyba masz dość tego miejsca. / Dlaczego stąd nie wyjedziesz? / Ja się tam wybieram. Może się do mnie przyłączysz? / Pewnie. Czemu nie? Wyglądas na kogoś, kto umie zadbac o siebie w walce. / Do dzieła.

Zmęczony życiem barmana, Cassydy od teraz będzie nam towarzyszył. Jego celne ramię, również. Jest to jeden z moich ulubionych przyjaciół podróży. Dzielnie wspiera nas w walce, potrafi wyczuć sytuację, umiejętnie dobiera broń do zaistniałej sytuacji i ogólnie jest spoko. Oto statystyki Cassysy'ego:

Imię	Cassydy
PW	80, 92, 104, 116, 128 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	8, 10 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Ręczna broń palna
Bronie	Noże, pistolety maszynowe
Udźwig	175
Uwagi	Wymiata bronią palną. W przypadku braku amunicji, chwyta za broń białą, w której jest również nienajgorszy. Dobrze strzela z Karabinu Gaussa M72. Może nosić (podobnie jak Sulik i Vic), najcięższe pancerze. Nie możemy podawać mu narkotyków (ma problemy z sercem).

2. Odnaleźć zabawkę Curtisa.

Curtisa spotykamy niedaleko baru Cassysy'ego. Zgubił on swoją lalkę – Pana Nixona. Zabawkę odnajdujemy za jedną z ścian speluny. Gdy wręczymy Curtisowi jego zgubę, otrzymamy 100 PD. Gdy odczekamy chwilkę, chłopak zacznie coś mówić o jakimś kluczu schowanym w kamieniach. Gdy podejdziemy do nich, znajdziemy Klucz francuski. Przyda nam się on niebawem. Nie sprzedajemy go zatem! Całą sytuację przedstawiam na obrazku:

3. Dowiedzieć się, skąd pochodzi manierka dana nam przez Starszą w Arroyo.

Podchodzimy do Eda. Stoi on w swojej kanciapie w tym miejscu:

Pytamy go, czy wie skąd pochodzi manierka, którą wręczyła nam na drogę Starsza w **Arroyo** (misja [1] i [2], **Arroyo**). Gdy dowiadujemy się, że z **Krypty 13** - otrzymujemy 500 PD. By wykonać to zadanie, nie możemy wcześniej sprzedać manierki. Ostrzegałem Was przed tym w **Arroyo**. Od Eda dowiemy się również gdzie leży **Nowe Reno**, **Broken Hills** i **Redding**.

4. Naprawić Auto-doktora Andrewa.

Doktora Andrewa oraz maszynę leczniczą, którą pomorze nam naprawić Vic, znajdziemy w tym miejscu:

Otrzymamy za to 100 PD. Nic jednak w zamian od Andrewa. Szkoda. U lekarza, będziemy także mogli uleczyć całą naszą ekipę (ze wszystkich dolegliwości) za wytargowane 150$.

5. Zdobądź pług dla Pana Smitha.

Smitha spotykamy niedaleko jego namiotu:

Ma on problem. Bez pługu jego praca na roli jest mordercza i przynosi marne efekty. Zgadzamy się pomóc farmerowi zdobyć odpowiedni sprzęt. Udajemy się w tym celu do sklepu Szczęśliwego Harry'ego:

Zakupujemy u niego pług za 800$ i każemy dostarczyć go do Smitha. Udajemy się teraz poinformować o tym farmera. Otrzymujemy 250 PD oraz pistolet Desert Eagle .44. Wracamy teraz do Harry'ego i sprawiamy sobie u niego Ulepszony skórzany pancerz. Lepsza ochrona = większa szansa na przeżycie! Kupujemy również 50 sztuk Ogniw termojądrowych. Zasilą one nasze przyszłe auto. Jest to taki rodzaj benzyny.

6. Uzyskać Dzienną przepustkę.

By wejść na teren **Miasta wewnętrznego** potrzebna nam jest Dzienna przepustka. By ją uzyskać, mamy trzy rozwiązania. Wszystkie bajecznie łatwe. Pierwszy to kradzież jednej z zamkniętej szafki w biurze Wallace'a po prawej (konieczne skradanie się!). Drugie to podprowadzenie mu, jego przepustki. Trzecie to odpowiednie zmanipulowanie Wallace'a. Robimy to tak:

Kim jesteś? / Pragnę wejść do miasta. / Jest to bardzo ważne, żebyście mnie wpuścili. Muszę porozmawiać z waszym przywódcą. / Dlatego właśnie jest bardzo ważną rzeczą, by umożliwić mi rozmowę z nią. Na pewno szepnę jej kilka słów o tym, jak dobrze prowadzone jest Biuro Celne. Ale skoro nie możesz mi pomóc, to... / Mimo najszczerszych chęci nie mogę ci tego powiedzieć. Tylko Pierwszy Obywatel może to usłyszeć. Oto właśnie dlaczego muszę z nią porozmawiać. / Jakże można by ci przeszkadzać, gdyby nie była to wyjątkowo pilna sprawa? Kiedy porozmawiam z pierwszym Obywatelem, upewnię się, by się dowiedziała, jak bardzo mi pomogłeś. / Dzięki.

Miejsce gdzie znajduje się szafka z Przepustka dzienną oraz Wallace, podaję poniżej:

Teraz możemy pokazać naszą kartę wstępu do miasta strażnikowi przy włazie. Ten, by nas wpuścić, będzie nas jeszcze musiał przeszukać. Gdy będziemy mieli przy sobie jakikolwiek alkohol, Psycho, Jet, Mentaty czy Wygrzew – nie wejdziemy. Jeśli posiadamy jakikolwiek z tych przedmiotów, przekazujemy go któremuś z naszych kompanów. Teraz właz stanie przed nami otworem.

7. Znaleźć kombinerki (Narzędzia) i klucz francuski dla Valerie.

Valerie to córka Vica. Znajdziemy ją w **Mieście Wewnętrznym**. Centrum Napraw, w którym urzęduje Valerie, znajduje się tutaj:

Gdy tylko wejdziemy do jej warsztatu, zacznie ona rozmawiać z Vic'iem. Bo dość długiej wymianie zdań, zagadujemy Valerie. Potrzebuje ona zestawu narzędzi. Są to Narzędzia i Klucz francuski. Te pierwsze znaleźliśmy w misji [7] w **Klamth**. Jedną ich parę możemy również nabyć w Biurze dostaw A, w tej części **Kryptopolis**. Klucz z kolei zdobyliśmy w misji [2]. Gdy wręczymy Valerie narzędzia pracy – ta każe nam wrócić za dzień lub dwa. Nie możemy jednak poczekać do tego czasu w **Mieście Wewnętrznym**. By to zrobić, musimy udać się do **Podmurza**. Gdy wrócimy do córki Vica, wręczy nam ona Duży zestaw narzędzi oraz zaproponuje ulepszenie którejś z naszych broni. Modernizacje dotyczą karabinu FN FAL (wmontowanie noktowizora za utargowane 3100$) i pistoletu Desert Eagle .44 (powiększenie magazynka za utargowane 850$). Za pomoc w dostarczeniu narzędzi, otrzymujemy 250 PD.

UWAGA: Nie pozbywamy się Dużego zestawu narzędzi danego nam od Velerie. Pomorze nam on wykonać misję [5] w **Gecko**, a co za tym idzie – misję [12] w **Norze**.

8. Przekonać Valerie, by dała ojcu szansę.

UWAGA By móc wykonać to zadanie, musimy mieć w drużynie Vica.

Gdy wykonamy misję [7], rozpoczynamy rozmowę z Valerie:

Co jest między tobą a twoim ojcem? / Wygląda na to, że musicie wyjaśnić sobie parę rzeczy. / Jesteś pewna? / Cóż, miał problemy z łowcami niewolników i próbuje nadrobić stracony czas. Ale masz rację, rzeczywiście powinien się odchudzić.

Za pogodzenie córki z ojcem, otrzymujemy 250 PD.

9. Wyleczyć Charliego z napromieniowania.

Namiot, w którym leży nieprzytomny Charlie znajduje się tutaj:

Gdy użyjemy na nim dwóch AntyRadów (jeśli ich nie mamy, możemy je kupić w Biurze Dostaw B, w **Mieście wewnętrznym Kryptopolis**), Charlie wyzdrowieje. Otrzymamy za to dwa razy po 100 PD i masę Karmy.

10. Ocal męża Amandy, Joshuę.

Amandę spotykamy w jej namiocie w **Podmurzu**:

Oferujemy jej pomoc w odzyskaniu męża. Przechodzimy teraz do **Miasta wewnętrznego**. Widzimy tam budynek o nazwie Centrum Przydzielania Służących. Zagadujemy tam Barkusa:

Rozmowę z nim prowadzimy następująco:

Co to za biuro? / Szukam pewnego służącego... nazywa się Joshua. Jest tu taki? / Podejrzewam, że jest nosicielem choroby zakaźnej. Lepiej wypuście go stąd, zanim pozaraża pozostałych służących. / Słyszałeś kiedyś o (tutaj pojawi się ksywka/imię waszej postaci) *Okropikus? Współczesne testy medyczne nie są w stanie jej wykryć, a symptomy zakażenia mogą pozostać ukryte przez wiele tygodni. / Uch...* (tutaj ponownie pojawi się ksywka/imię waszej postaci) *Okropikus. Wiele ludzi z zewnątrz zapada na tę chorobę. Do symptomów należą, eee... odzywanie się bez pozwolenia i używanie wulgarnych wyrażeń. / Żaden problem. Joshua i tak woli żyć za murami.*

Za uwolnienie Joshuy otrzymujemy 500 PD. Wracamy teraz do Amandy. Za pomoc, wręcza nam ona... 32$

11. Zdobyć książki od Kohla.

Kohla spotkamy w Biurze Informacyjnym. Znajduje się ono w **Mieście wewnętrznym**:

Rozmawiamy z nim w ten sposób:

Co to za miejsce? / Centrum informacyjne? Czy macie jakieś książki lub podręczniki? / Wszystkie książki przepadły? / Przestarzałe? / Na pewno? / Ach tak? Przykro mi słyszeć, że wszystkie książki uległy transkrypcji. O wiele chętniej czyta się książkę niż gapi w ekran komputera. / Tak? / To byłoby wspaniałe. Dziękuję. / W porządku.

Otrzymamy wtedy książkę Młody Elektronik i Wielką Księgę Wiedzy. Gdy je przeczytamy, nasze umiejętności Naprawy i Nauk ścisłych podniosą się o kilka procent.

12. Zbadaj osiem sektorów otaczających Gecko i wróć do Starka.

Starka spotkamy w Centrum Poprawczym. Mieści się ono w **Mieście wewnętrznym Kryptopolis**:

Zleca nam on zbadanie 8 sektorów otaczających **Gecko**. Poznaliśmy w ten sposób nową lokację. Pakujemy manatki i wybieramy się w teren. Po powrocie, zostaniemy nagrodzeni 300$ i 350 PD.

13. Wejdź do RNK i wróć do Starka.

Starka poznaliśmy w misji [12]. Gdy ją wykonamy, zleci nam on udanie się do **Republiki Nowej Kalifornii.** Poznaliśmy w ten sposób kolejną, nową lokację. Gdy trafimy na miejsce, chowamy broń i każemy zrobić to samo naszym kompanom. Wchodzimy wtedy na chwilę do miasta i wracamy do Starka. Otrzymujemy od niego 500$ i Detektor ruchu. Za wykonanie misji, kasujemy również 700 PD.

14. Zanieś piwo i bimber (po 10 butelek) Lydii.

Lydie spotykamy w barze Tap Hause. Znajduje się on w **Mieście wewnętrznym Kryptopolis**:

Gdy zapytamy barmankę, czy nie dysponuje ona przypadkiem prawdziwym, mocnym alkoholem, Lydia zleci nam zadanie dostarczenia jej dokładnie 10 butelek Piwa i 10 butelek Gorzały. Zakupić, bądź znaleźć odpowiedni asortyment dla Lydii możemy np. w **Klamath** lub **Norze**. Gdy zdobędziemy dla niej odpowiedni alkohol, przekazujemy go jednemu z naszych towarzyszy i wchodzimy do miasta. Za wypełnienie misji dostawczej, otrzymamy 300$ i 250 PD.

15. Dostarcz aktówkę Moore'a Panu Bishopowi w Nowym Reno.

By zlecono nam to zadanie, musimy odpowiednio zagadać Thomasa Moora. Stoi on na środku jednej z ulic w **Mieście wewnętrznym Kryptopolis**:

Musimy z nim grzecznie i spokojnie pogadać. Gdy będziemy dla niego niemili – do wręczonej nam walizki, Moore dorzuci liścik. Gdy Bishop otworzy walizkę i przeczyta zamieszczona informację – otworzy do nas ogień! Była to po prostu notka, że byliśmy dla Moore'a bezczelni. Rozmowę prowadzimy, więc następująco:

A ty jesteś... ? / Słowa? / Czemu tu mieszkasz, skoro ci się tu nie podoba? / Dokładnie! To miasto powstało na fundamencie grzechu i niewolnictwa. Tylko porządni mogę je naprawić! / Tak! Wiem, że już CZAS... Czas, by to miasto, zbudowane na grzechu i niewolnictwie, otworzyło bramy dla wszystkich! / Jasne daj mi ją. / Dostarczyć ją do Johna Bishopa? Nie ma sprawy.

Po pogawędce, Moore wręcza nam Walizkę Moore'a. Mamy ją dostarczyć Panu Johnowi Bishopowi w **Nowym Reno** (misja [12], **Nowe Reno**). Możemy również nakablować Lynette o walizce i wręczyć jej ją za 500$. **Odradzam!** Bardziej się nam ona przyda, gdy rozpoczniemy swoją przygodę w **Nowym Reno**!

16. Rozwiąż problem z elektrownią w Gecko.

Jest to jedno z głównych, najważniejszych i najbardziej złożonych zadań w **Kryptopolis**. By go rozwiązać, będziemy musieli kilka razy opuszczać **Kryptopolis**, udawać się do **Gecko** i z powrotem. Po kolei jednak. Misję tą zleca nam Pierwszy Obywatel Lynette. Spotkamy ją na północ od **Miasta wewnętrznego**. Urzęduje ona w budynku zwanym Central Council:

Zagadujemy ją (łatwo jest ją rozłościć, więc ważymy słowa) i dowiadujemy się jak zostać pełnoprawnym obywatelem **Kryptopolis**. Prowadzą do tego dwie drogi. Pierwsza to zdanie specjalnego testu u Prekonsula Gregory'ego. Na obrazku powyżej, podałem gdzie znajduje się jego biuro. Jest to wręcz niewykonalne (trzeba mieć niesamowicie rozwiniętą umiejętność Nauk ścisłych). Odradzam, zatem. Drugi sposób jest o wiele ciekawszy. Otóż, Lynette prosi nas o rozwiązanie problemu z elektrownią, która zanieczyszcza miejscową wodę. Podejrzewa ona o to ghouli, których szczerze nienawidzi. Elektrownia znajduje się w mieście **Gecko**. Otaczaliśmy tę lokację podczas patrolu zleconego nam przez Starka (misja [12]). Przed wyruszeniem w to miejsce, proponuję jeszcze przeszukać regał w restauracji Pokój Spotkań. Skrytka zawiera Podręcznik pierwszej pomocy, którego przeczytanie, podniesie naszą umiejętność Pierwszej pomocy o kilka %. Restauracja i regał, znajdują się tutaj:

17. Randka z Fillis i złożenie „daru”.

By móc wejść na teren Krypty 8 znajdującej się w **Mieście wewnętrznym Kryptopolis**, będziemy musieli wykonać misję [15] (czyli m.in. otrzymać obywatelstwo). Na pierwszym piętrze znajduje się pielęgniarka Fillis:

By umówić się z nią na randkę i zgarnąć 100 PD, przeprowadzamy następującą rozmowę:

Co możesz powiedzieć mi o Kryptopolis? / To chyba niedobrze, że taka piękna, młoda kobieta jak ty nie może znaleźć sobie ŻADNEGO zajęcia w Kryptopolis. / To nie moja wina, że jesteś atrakcyjną, młoda kobietą, która raz na jakiś czas mogłaby się gdzieś wybrać. Co powiesz na wspólna kolację? / Wspaniale! No to chodźmy.

Aby z kolei móc „złożyć dar” dla **Kryptopolis** i otrzymać 500 PD, mówimy tak:

Co możesz powiedzieć mi o Kryptopolis? / Zupełnie nic? No co ty? / Zapyziałe? Jak to? / Skoro już mowa o starości, odnoszę wrażenie, że w mieście nie ma żadnych dzieci. / Eee... cykl rozrodczy? / A co jeśli ktoś zajdzie w ciążę poza tym cyklem? / No wiesz, doszły mnie słuchy, że podobno uprawianie SEXU może spowodować zajście w ciążę. / I nie powoduje to zachodzenia w ciążę? / Aż boję się spytać, ale i tak zapytam. / Czy mógłbym złożyć dar? / W porządku...

18. Implanty bojowe, szczepionka i antidotum na Jet.

By móc uzyskać wszystkie te dobra, musimy być obywatelem **Kryptopolis** (misja [15]). W szpitalu, w którym spotkaliśmy Fillis (misja [16]), spotykamy dr Troya. Jednak zanim z nim pogadamy, używamy umiejętności Nauka na jednym z komputerów (musimy mieć bardzo wysokie umiejętności Nauki i Leczenia!):

Wydobędziemy tym samym informacje na temat implantów bojowych. Otrzymujemy za to 500 PD. Gdy będziemy cały czas szukać jakiś nowych informacji w archiwach, komputer zacznie rzucać fajnymi tekstami. Kiedy się w końcu wkurzy, powie nam, że po ukończeniu gry mamy skorzystać z głównego komputera na trzecim piętrze. Polecam. Sami zobaczycie, o co chodzi. Zagadujemy teraz Troya. Jeśli nasza umiejętność Leczenie stoi na przyzwoitym poziomi (ok. 80-85%), lekarz oprowadzi nas po krypcie. Otrzymamy za to kolejne 500 PD. Chce on również przeprowadzić badania na narkotyku Jet. Powinniśmy zdobyć taki bez problemu, chociażby w **Norze**. Wręczamy mu specyfik, a on przygotowuje dla nas Szczepionkę (nasza odporność na trucizny i promieniowanie wzrasta o 10%). Za dostarczony narkotyk, Troy wręczy nam również 1000$.

Wracamy teraz do dr Andrewa w **Podmurzu Kryptopolis**. Mówimy mu o zdobytych informacjach na tematów implantów bojowych. Zażyczy on sobie 6 sztuk Pancerzy bojowych oraz każe słono zapłacić za każdą operację. Musimy wcześniej naprawić Auto-doktora! (misja [4]). W przeciwnym razie – umrzemy podczas operacji! Zabiegi są dwa. Każdy z nich ma 3 poziomy: (trzeci możemy zrobić tylko w **San Francisco**):

Podskórny pancerz ochronny i Wzmocniony pancerz podskórny (Pierwszy i drugi poziom operacji podnosi nam o 5% odporność na obrażenia, normalne obrażenia i wybuchy, trzeci poziom cofa to wszystko o 5%)

Implanty osłonowe typu Phoenix i Wzmocnione implany typy Phoenix (Pierwszy i drugi poziom operacji podnosi nam odporności na ogień, plazmę i laser o 5%, trzeci poziom cofa te odporności z 10 do 5%)

UWAGA: Każda operacja wiąże się z utratą punktów Charyzmy!

Teraz podaję normalne ceny wszczepów oraz te wytargowane (w tym przypadku trzeba mieć wysoką Charyzmę i mocną umiejętność Handel):

Implanty bojowe	1 Poziom	2 Poziom	3 Poziom (tylko w San Francisco)
Po skórny pancerz	7000 $	40000$	5500$
Wytargowana cena	5000$	30000$	5500$ (nie da się wytargować mniej)
Implant typu Phoenix	10000$	50000$	5500$
Wytargowana cena	8000$	40000$	5500$ (tu również nie da się wytargować mniej)

To na razie tyle. Wykonaliśmy w **Kryptopolis** praktycznie wszystkie zadania poboczne. Będziemy tu musieli jednak jeszcze nie raz wrócić, by dokończyć misję [15] i otrzymać zadanie [16] i [17]. Udajmy się, zatem do **Gecko**, zbadać sprawę elektrowni.

G e c k o

UWAGI: **Gecko** to mieścina zamieszkiwana przez ghuli. Rozwiążemy tutaj misję [1], którą rozpoczęliśmy w **Kryptopolis** [15]. Zdobędziemy tu również część potrzebną do naprawy samochodu w **Norze** (misja [5]) oraz zwerbujemy, (jeśli oczywiście tego chcemy) do naszej drużyny kolejną postać (misja [8]). By móc wykonać w **Gecko** większość zadań, będziemy musieli ponownie udawać się do takich miejsc jak: **Kryptopolis** (misje [1], [2], [4]) i **Nora** (misja [3]). Będziemy mogli dokonać tutaj również kilku ulepszeń naszej broni (misja [6]). Przebywając w **Gecko** pamiętajmy o Rad-Xach i AntyRadach. Promieniowanie wytwarzane przez tutejszą elektrownię, ghulom krzywdy nie czyni. My jednak ghulem nie jesteśmy. Pamiętajmy więc o odpowiedniej ochronie! Przeszukujmy każdy regał i skrzynki. Znajdziemy w nich kilka książek, których lektura podniesie nasze umiejętności. Na terenie elektrowni znajdziemy również Niebieską kartę dostępową. Bardzo się nam ona przyda w **Navarro**!

Zadania/misje:

1. Rozwiąż problem z elektrownią w Gecko.
2. Zoptymalizuj pracę elektrowni.
3. Poszukaj ghula Woody'ego dla Percy'ego. Spróbuj w Norze.
4. Przekaż „Dane ekonomiczne Gecko" Gordona komuś znaczącemu i zaufanemu w Kryptopolis.
5. Zdobądź kontroler baterii do naprawy auta w Norze.
6. Zdobądź trójfazowy transformator plazmowy dla Skeetera.
7. Przynieś Mózgowi paczkę chrupków serowych.
8. Zwerbować Lenny'ego (opcjonalnie).
9. Zdobyć potężniejszą broń przed wyruszeniem do Redding (opcjonalnie).

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Rozwiąż problem z elektrownią w Gecko.

Zadanie to miało swój początek w **Kryptopolis** (misja [15]). Gdy pojawimy się w **Gecko**, udajemy się do biura kierownika Harolda:

Wypytujemy go o problem elektrowni, z jakim borykają się mieszkańcy. Okazuje się, że aby naprawić instalację, potrzebny nam jest Hydroelektryczny Regulator Magnetosfery. Wracamy teraz do biura Lynette w **Kryptopolis**. Nie rozmawiamy jednak z Pierwszym Obywatelem, lecz z McLurem. Jego gabinet mieści się w tym miejscu:

Mówimy mu, że jesteśmy w stanie naprawić elektrownię w **Gecko** i pozbyć się promieniowania. Potrzebujemy jednak do tego pewnych części. McLure odsyła nas po potrzebne komponenty do Randalla w **Mieście wewnętrznym**. Biuro dostaw, w jakim się on znajduje, mieści się tutaj:

Gdy Randall wręczy nam obiecaną przez McLura Część Hydroelektryczną, wracamy do **Gecko**. Gdy będziemy na miejscu, udajemy się w stronę wejścia do elektrowni:

By móc swobodnie poruszać się na terenie zabudowania, musimy zdobyć Czerwoną i Żółtą kartę dostępową. Znajdują się one w tych miejscach:

Znajdziemy to również Niebieską kartę dostępową. **Bardzo się nam ona przyda w Navarro**! Reaktor elektrowni możemy naprawić na trzy odmienne sposoby. Oto one:

1. W południowo-wschodniej części elektrowni spotykamy Festusa:

Mówimy mu, że mamy odpowiednią część, potrzebną do naprawy reaktora elektrowni. Na początku nie będzie się on chciał zgodzić na samodzielną naprawę. Informujemy go więc, że całe **Gecko** na niego liczy i tylko od niego zależy przyszłość miasta. Gdy w końcu uda nam się go przekonać, Festus pójdzie naprawić reaktor. Dostaniemy za to 4250 PD.

2. Reaktor możemy naprawić samemu. W tym celu prosimy naszych przyjaciół by na nas poczekali, zażywamy Rad-Xy (gdy tego nie zrobimy, będziemy otrzymywać obrażenia w sali z reaktorem) i wyruszamy dokonać reparacji. Używamy teraz Części Hydroelektrycznej na tym oto czerwonym zaworze:

Otrzymamy w ten sposób 4000 PD. Wracamy do pomieszczenia z komputerem, zażywamy AntyRady i przyłączamy z powrotem do siebie naszą drużynę.

3. Trzeci, najbardziej opłacalny, lecz najtrudniejszy sposób naprawy reaktora to odpowiednie skonfigurowanie komputera sterującego robotem naprawczym:

Wybieramy najpierw następujące kody:

A1546761 (druga pozycja na liście)

5B576005 (trzecia pozycja na liście)

35C76863 (pierwsza pozycja na liście)

Klikamy teraz na uruchomienie programu naprawczego i gdy się okaże, że analiza logiczna zaliczyła ERROR, wklepujemy następujące polecenia dla robota:

Wzmocnienie ekranu gamma

Deharmonizacja sterownika neptunowego

Kalibracja rdzenia uranowego

Zasilanie kondensatora saturnowego

Test kompilatora jowiszowego

Instalacja Hydroelektrycznego Regulatora Magnetosfery

Dajemy teraz na wykonanie polecenia, a robot ruszy w misję naprawczą. My z kolei otrzymamy 4500 PD. Wracamy teraz do McLure'a w **Kryptopolis**. Mówimy mu, że naprawiliśmy reaktor elektrowni w **Gecko**. W nagrodę, otrzymaliśmy oficjalne, pełnoprawne obywatelstwo **Kryptopolis**. Od tej pory nie będziemy musieli okazywać Przepustki dziennej strażnikom przy bramie do **Miasta wewnętrznego**. Będziemy więc mogli przemycać na jego teren, wszystko co się da :-) Otrzymamy również pozwolenie na wejście do Krypty 8. Obywatelstwo pozwoli nam także wchodzić na teren **Miasta wewnętrznego** w nocy!

2. Zoptymalizuj pracę elektrowni.

Misję tą zleca nam Festus (poznaliśmy go w misji [1]). Mamy teraz za zadanie zoptymalizować pracę elektrowni, którą naprawiliśmy w misji [1]. Nie otrzymamy, więc tego zlecenia bez wcześniejszego wykonania tego pierwszego. Festus przekaże nam Dysk reaktora. Mamy go użyć na centralnym komputerze w Krypcie 8 znajdującej się w **Mieście wewnętrznym Kryptopolis**. Gdy trafimy na miejsce, wchodzimy do Krypty i jedziemy na piętro 3. Zanim udamy się do Centrum Dowodzenia, skręcamy w lewo, w stronę biblioteki. Na tym oto komputerze używamy umiejętności Nauka:

Dzięki temu otrzymamy 300 PD. Idziemy teraz cały czas w prawo. Korzystamy teraz z centralnego komputera:

Wkładamy dysk i optymalizujemy pracę elektrowni. Formatujemy również naszego PIPBoya 2000. Przed ponownym udaniem się do Festusa, proponuję również dokładnie przeczesać pomieszczenia na drugim piętrze Krypty. Po prawej stronie u góry widzimy zepsuty wentylator:

Gdy go naprawimy – otrzymamy 100 PD i wydobędziemy z niego trochę kasy i 50 sztuk Ogniw termojądrowych. Znajduje się tutaj masa pokoi. Na niektórych drzwiach musimy użyć umiejętności Otwierania zamków, a na innych - Łomu. By skorzystać z tej drugiej opcji, musimy być jednak silni (Siła minimum na 7). Ukryte w pokojach skrzynki zawierają mnóstwo przydatnych książek, amunicji, Stimpaków, AntyRadów i RadXów. Jednak najważniejszymi znajdźkami jest tutaj – Czerwony moduł pamięci i Komputerowy moduł głosowy. Czyścimy więc pokoje dokładnie i wracamy do **Gecko**. Po przybyciu na miejsce, udajemy się w stronę elektrowni na spotkanie z Festusem. By dokończyć naszą misję, musimy jeszcze użyć Dysku reaktora na komputerze z którego korzystaliśmy w misji [1]. To wszystko! Nagroda: 2500 PD!

CIEKAWOSTKA: McLure może za nas zoptymalizować pracę elektrowni w **Gecko**. Musimy go o tym powiadomić zanim poprosimy o obywatelstwo.

3. Poszukaj ghula Woody'ego dla Percy'ego. Spróbuj w Norze.

Percy'ego znajdziemy w chatce z tabliczką: Survival/Gear Locker. Mieści się ona w **Śmietnisku**:

Zleci nam on odnalezienie swojego przyjaciela – Woody'ego. Podobno zaginął on jakiś czas temu w pobliżu **Nory**. Udajemy się, zatem na poszukiwania ghula. Gdy będziemy na miejscu, kierujemy się do zrujnowanego budynku, w którym spotkaliśmy kiedyś ducha Anny (misja [6] w **Norze**). Widzimy tam Wielkiego Anamiasza, stojącego przy trumnie:

Prosimy go by pokazał nam mumię i płacimy mu za to 25$. Gdy wieko trumny się osunie, w środku nie będzie mumii, tylko....Woody! Każemy mu, czym prędzej uciekać! Za odnalezienie zaginionego ghula, zgarniamy 1000 PD. Wracamy teraz do Percy'ego w **Gecko**. Za wykonanie misji otrzymujemy od niego 3 Rad-Xy i 4 AntyRady.

4. Przekaż „Dane ekonomiczne Gecko" Gordona komuś znaczącemu i zaufanemu w Kryptopolis.

Gordona spotkamy w **Śmietnisku**. Jego domek znajduje się w tym miejscu:

Po krótkiej rozmowie, wręczy nam on Holotaśmę z Gecko i każe zanieść ją komuś znaczącemu w **Kryptopolis**. Komuś, kogo darzymy zaufaniem. Lynette odpada, bo nienawidzi ghuli. Zostaje nam McLure. Udajemy się do niego, wręczamy mu dysk i mówimy, że wykorzystanie jego zawartość może przynieść obopólne korzyści dla **Gecko** i **Kryptopolis**. McLure zgadza się przedstawić tę propozycje Radzie, a my, za doręczenie taśmy, otrzymujemy 750 PD.

5. Zdobądź kontroler baterii do naprawy auta w Norze.

Gdy przyniesiemy Skeeterowi Duży zestaw narzędzi (otrzymaliśmy go od Velerie, misja [7] w **Kryptopolis**), wręczy nam on Kontroler baterii. Dzięki niemu, będziemy mogli wykonać misję [12] w **Norze** i tym samym zdobyć wreszcie nasze auto! Warsztat Skeetera znajduje się w tym miejscu:

Udajemy się teraz do **Nory** po nasze autko. Wręczamy Smittu'emu Kontroler baterii i płacimy 2000$. On sprzedaje nam zatankowane auto. Zagadujemy go ponownie i wręczamy mu jeszcze Regulator baterii (znaleźliśmy go w misji [7] w **Klamath**). Za kwotę 750$, Smitty instaluje go w naszej bryce. W ten sposób nasz samochód będzie zużywał mniej paliwa. Po zakupie i odpicowaniu Krążownika szos, możemy go wreszcie używać! Skróci on czas naszych podróży po mapie świata o połowę! Będziemy również mniej atakowani przez napotykanych przeciwników! Jeszcze dwie kwestie odnośnie naszego pustynnego transportera. Zawiera on pokaźnej pojemności bagażnik. Od teraz będziemy mogli w nim przewozić masę rzeczy, nie angażując w to kompanów. Ostatnia kwestia to tankowanie. Używamy w tym celu 2 środków/paliw. Pierwsze to użycie na wozie Ogniw termojądrowych (50 sztuk ładuje brykę w 50 procentach), drugie to Małe ogniwa energetyczne (50 sztuk ładuje brykę w 5 procentach). Nasz samochód będziemy mogli również ulepszyć w **Nowym Reno** (misja [1]) i **Republice Nowej Kalifornii** (misja [3]). Gaz do dechy i w drogę przyjaciele! Czas na pustynny lans!

6. Zdobądź trójfazowy transformator plazmowy dla Skeetera.

By zarobić 3x350 PD i zdobyć 3 darmowe ulepszenia wybranej przez nas broni, udajemy się do Skeetera. Poznaliśmy go w misji [5]. Chce on byśmy zdobyli dla niego Trójfazowy transformator plazmowy. Za każdą przyniesioną sztukę, otrzymamy 350 PD i jeden darmowy *upgrade* sprzętu. By potroić tę nagrodę, musimy zdobyć 3 sztuki Trójfazowego transformatora plazmowego. Jeden ma przy sobie ghoul w elektrowni:

Okradamy go z niego. Na pozostałe dwa będziemy potrzebować dwóch Formularzy zamówienia. Pierwszy znajduje się w biurku Harolda:

Ostatni ma przy sobie Festus, którego poznaliśmy w misjach [1] i [2]. Jemu również kradniemy zamówienie. Mając jeden transformator i 2 formularze, udajemy się do ghoula, któremu ukradliśmy wcześniej transformator (pierwszy obrazek w tej misji). Wręczamy mu zamówienia i otrzymujemy kolejne 2 transformatory. Z trzema jego sztukami, wracamy do Skeetera. Za każdy wręczony komponent dostajemy po 350 PD i darmowe ulepszenie broni. Udoskonala on m.in. pistolet Magnum .44 (szybsze ładowanie), Karabin myśliwski (doczepiona luneta), karabin FN FAL (noktowizor) i pistolet Desert Eagle .44 (powiększenie magazynka). Wybór należy do Was.

7. Przynieś Mózgowi paczkę chrupków serowych.

Drabinkę prowadzącą do kryjówki Mózga (gigantycznego Kretoszczura) znajdziemy w północnej części **Śmietniska**:

Gdy będziemy iść na południe, znajdziemy przywódcę pałętających się tutaj ghuli:

Poprosi nas on o przyniesienie Chrupek serowych. Możemy je znaleźć w jednej z szafek w elektrowni lub w domku Gordona:

Gdy przyniesiemy Mózgowi jego przysmak, ten wręczy nam Talizman. Nie otrzymamy jednak żadnych PD. Szkoda. To taki żarcik twórców *Fallouta 2*. Ewidentne nawiązanie do serialu animowanego „Pinky i Mózg” :-)

8. Zwerbować Lenny'ego (opcjonalnie).

Lenny to kolejna postać, którą możemy przyłączyć do naszej drużyny. Stoi on koło Harolda:

Nie jest on, co prawda świetnym żołnierzem, ale za to nieocenionym medykiem polowym. Jego umiejętność Leczenia nie raz pomorze nam w trudnych chwilach. Jeśli chcemy by w czymkolwiek był przydatny podczas walk – wręczmy mu dowolny pistolet maszynowy. Oto statystyki Lenny'ego:

Imię	Lenny
PW	129, 154, 181, 206 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	7
Umiejętności	Leczenie
Bronie	Pistolety maszynowe
Udźwig	125
Uwagi	Świetny lekarz, kiepski strzelec. Jeśli cenimy sobie wparcie medyczne bardziej niż bitewne – Lenny będzie idealnym kompanem.

9. Zdobyć potężniejszą broń przed wyruszeniem do Redding (opcjonalnie).

I teraz **UWAGA**! W miasteczku **Redding** przyjdzie nam m.in. wytrzaskać masę potężnych stworów w kopalni. Nasz dotychczasowy sprzęt nie jest w stanie jednak ich nawet drasnąć! Potrzebujemy potężniejszego ekwipunku. To, co teraz napiszę i **zaproponuję jest opcjonalne!** Jeśli chcecie spróbować wyplewić kopalniane kreatury, bez mojej wskazówki – zróbcie to. Uprzedzam jednak – jest to diablo trudne. Otóż. Udajmy się do **Republiki Nowej Kalifornii** (**RNK**). Raz już tam byliśmy (misja [13] w **Kryptopolis**). Gdy ponownie trafimy na miejsce, kierujemy się do namiociku na północy. Zobaczymy w nim karła i 4 ochroniarzy ubranych w zielone Pancerze bojowe. Okradamy ich z praktycznie najlepszych ciężkich karabinów maszynowych w grze – Bozarów. Nie zapominamy zakosić im jeszcze amunicji (5,56 FMJ) i Stimpaków. Na końcu rozwalamy wszystkich nowo nabytym orężem. Z ciała zabitego kupca i ze stojących za jego plecami regałów – bierzemy wszystko. Ładujemy Bozara, jako drugą broń bierzemy H&K G11. Karabin myśliwski z doczepioną lunetą dajemy Cassidy'emu, a Magnum .44 z szybszym ładowaniem – Vicowi. Amunicję 5mm AP i JHP zostawiamy dla Marcusa (zwerbujemy go potem w **Broken Hills**), Ogniwa termojądrowe przeznaczamy na paliwo do samochodu, a resztę sprzętu pakujemy do bagażnika. Przyda się nam potem na sprzedaż. Każdemu kompanowi wręczamy jeszcze po 5 Stimpaków i wracamy do **Redding**. Aha! Nie przejmujcie się, że rozwaliliście w sumie niewinne osoby. Zamiast ujmy do karmy – zyskaliśmy ją! (+10!). Całe zamieszanie miało miejsce tutaj:

To wszystko, co mogliśmy zrobić w **Gecko**. Nie będzie potrzeby wracania tu ponownie. Udamy się teraz do **Redding**.

R e d d i n g

UWAGI: **Redding** to miasto górnicze. Wydobywa się tutaj głównie złoto. Do **Kryptopolis** wyrusza stąd masa karawan. Gracz czuję się tutaj ja w westernie. Klimat, odzywki, zachowanie mieszkańców. Wszystko to przywodzi na myśl film *Tombstone* i kreacje Clinta Eastwooda. Będziemy tutaj mogli pobawić się w stróża prawa (misje [1], [2], [3] i [4]). Stoczymy również jedną z trudniejszych potyczek (misja [5]). Jeśli zdecydowaliśmy się wykonać misję [9] w **Gecko** – nie powinno to być specjalnym wyzwaniem. W wielu miejscach znajdują się tutaj szafki, biurka i regały. Zawierają one m.in. Poradniki harcerza i Podręczniki pierwszej pomocy. Czytamy wszystkie. W **Redding** znajduje się również doktor (misja [6]). Składajmy mu wizyty jak najczęściej. 100$ za które zostaniemy wyleczeni (my i cała, nasza gromadka) to śmieszna kwota. Korzystajmy, więc z usług Johnsona jak najczęściej. W **Obozie przy kopalni**, u Jackpot Jane będziemy mogli obstawiać walki braminów. Ciekawa opcja dla hazardzistów. Polecam. Małe miasteczko, a mnóstwo kasy do zarobienia i PD do natrzaskania. Do roboty!

Zadania/misje:

1. Dług wdowy Rooney.
2. Przerwij rozróbę w barze.
3. Dowiedz się, kto pociął dziwkę.
4. Zabij Żabę Mortona.
5. Znajdź procesor do maszyny górniczej.
6. Antidotum na Jet dla dr Johnsona.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Dług wdowy Rooney.

Jest to pierwsze zadanie, które zleca nam szeryf **Redding** – Earl Marion:

Mamy załatwić sprawę długu wdowy Rooney:

Otrzymujemy Odznakę szeryfa i udajemy się do domu dłużniczki. Dowiadujemy się, że nie ma ona pieniędzy na spłatę czynszu (120$). Wynika to z tego, że jej braminy chorują i zdychają. Nie ma, więc ona środków na opłatę swojego mieszkania. Proponujemy, więc, że uregulujemy jej dług. Za ten szlachetny czyn, otrzymujemy 1500 PD i kolejne zadanie u Mariona.

2. Przerwij rozróbę w barze.

Kolejne zlecenie od szeryfa Mariona. Tym razem musimy zażegnać rozróbie w Saloonie Malamute:

Zagadujemy kolesia w Metalowym Pancerzu:

Nie pozwolę wam się bić. / Po prostu bardzo grzecznie was poproszę. Potem załaduję broń i poczekam, aż otworzą strzelnicę. / Dobry wybór.

Zgarniamy 1500 PD i wracamy do szeryfa po nagrodę – 300$.

3. Dowiedz się, kto pociął dziwkę.

Trzecie zadanie od Mariona. Musimy dowiedzieć się, kto zmaltretował prostytutkę w Saloonie Malamute. Udajemy się tam i rozmawiamy z barmanką:

Okazuje się, że pocięta dziwka miała przy sobie świstek pochodzący z kopalni Morningstar. Udajemy się, więc w to miejsce (**Obóz przy kopalni**). Zagadujemy teraz kolesia stojącego tutaj:

Nie musimy specjalnie drążyć, czy to on za tym stoi, czy nie. Hakeswill przyznaje się sam. Mimo prowokacji, bierzemy go do paki, kasując przy tym 1250 PD i 500$ od szeryfa Mariona.

4. Zabij Żabę Mortona.

Ostatnie, czwarte zlecenie od szeryfa Mariona. Teraz przyjdzie nam trochę postrzelać. Mamy za zadanie zabić Żabę Mortona i jego zbirów. Cała wataha zadekowała się w **Wielkiej Kopalni Wanamingo**. Gdy dotrzemy na miejsce, chwytamy za kopyta i rozpoczynamy siać zniszczenie. Początkowo rozwalamy różne odmiany szczurów. Po pewnym czasie do bitki przyłączą się ludzie Mortona i on sam. Nie jest to łatwa potyczka. Zbiry mają tu mnóstwo pukawek ładowanych śrutem. Wiedzą też jak ich używać! Podczas poruszania się po tym terenie, uważamy również na ładunki wybuchowe pozakładane w wielu miejscach (głównie ciasne przejścia i progi drzwi). Przywódcę odstrzelamy w pierwszej kolejności. Ma on przy sobie H&K G11, więc sami rozumiecie powagę sytuacji. Po oczyszczeniu kopalni z małego i większego, dwunożnego robactwa, otrzymujemy ok. 3515 PD za likwidację wszystkich zagrożeń + 3000 PD za ubicie gangu Mortona. Z ciał zabitych podnosimy Strzelbę bojową i przekazujemy jedną sztukę Cassidy'emu. Wracamy teraz do szeryfa po nagrodę (1000$). Marion, przy wręczeniu zapłaty informuje nas jeszcze, że Żaba ma braci. Mówi o, trzech, ale nie wie chyba, że zbir ma ich więcej! Będą nas oni systematycznie atakować podczas podróży po mapie świata. Ale jak to mówi główny bohater – to tylko kolejne nacięcia na jego strzelbie. Będzie, więc dobrze, bo zagrożenia, jakie niosą ze sobą spotkania z „braćmi" – do największych nie należą.

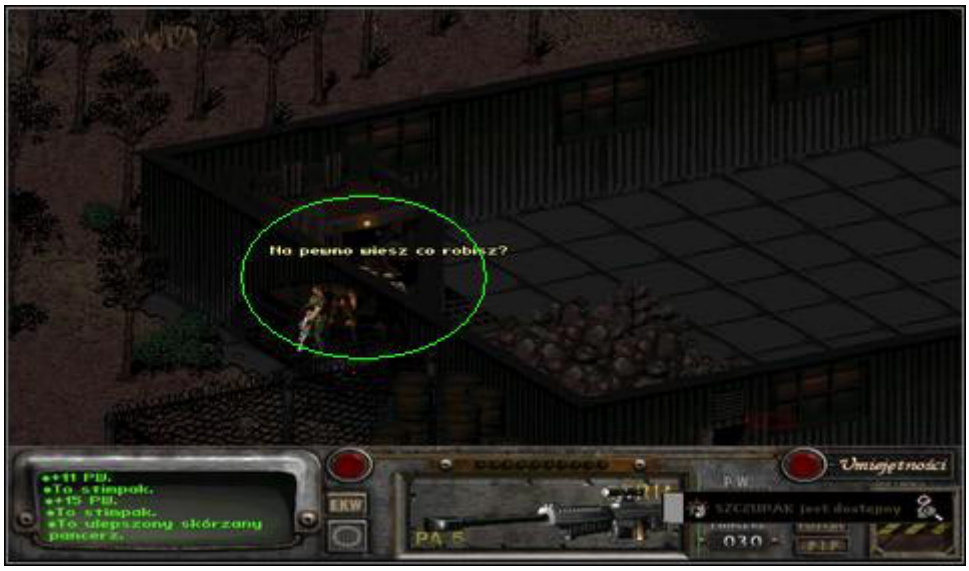
5. Znajdź procesor do maszyny górniczej.

Najważniejsza i najtrudniejsza misja w **Redding**. Zadanie odnalezienia procesora do maszyny górniczej, zleca nam Marge Lebarge z kopalni Kokowebe:

i Dan McGrew z kopani Morningstar:

Obydwoje zapłacą nam 1000$ za dostarczenie odpowiedniego komponentu. Komu go zwrócimy, zależy od nas. Ja wybrałem Marge, bo McGrew importuje i rozprowadza Jet. Jest on, więc typem spod ciemnej gwiazdy, prowadzącym brudne interesy z rodzinami mafijnymi z **Nowego Reno**. Część potrzebna górnikom znajduje się w kopalni Wanamingo. Problem jednak stanowią jej lokatorzy – potężne bestie, zakręcone jak sierp, twarde jak młot. Ścierwa nie do ubicia (od 500 do 600 PD za ukatrupienie jednego). Jeśli skorzystaliście z mojej wskazówki, co do udania się do **RNK** – macie odpowiedni sprzęt na pozbycie się Alienów. Do dzieła więc! Po otrzymaniu zleceń, kierujemy się teraz do burmistrza Ascortiego:

Wykupujemy od niego akt własności kopalni za 1000$. Gdy oczyścimy ją z wszelakiego paskudztwa – odkupi on od nas akt za 2500$. Czas wytłuc trochę gadów i odnaleźć procesor. W drogę! Udajemy się teraz do lokacji **Wielka Kopalnia Wanamingo** i korzystamy z windy poniżej:



Wyjmujemy naszego Bozara i rozpoczynamy piekielną anihilację. Do Wanamingo prujemy z serii na bliskiej odległości. Uważamy by nie oberwał przez to żaden z naszych kompanów. Bozar wali tylko seriami, więc zachowujemy ostrożność! Czyścimy absolutnie każdy zaułek, korytarz, grotę i jaskinię. W pewnym momencie natrafimy na to urządzenie:

Wyjmujemy z niego Procesor maszyny kopalnianej. Po odnalezieniu części dla górników, zabijamy wszystko, co pełza. Na pierwszym i drugim poziomie kopalni. Mordujemy bestie, aż nie otrzymamy komunikatu o oczyszczeniu kopalni (2000 PD). Wracamy teraz do Ascortiego, sprzedajemy akt za 2500$ i otrzymujemy kolejne 1000 PD. Na koniec składamy wizytę np. Marge i oddajemy jej procesor. I znów: 1000$ i 2500 PD. Nie było łatwo, ale ogrom PD i masa kasy, wynagrodziły nam nasz trud.

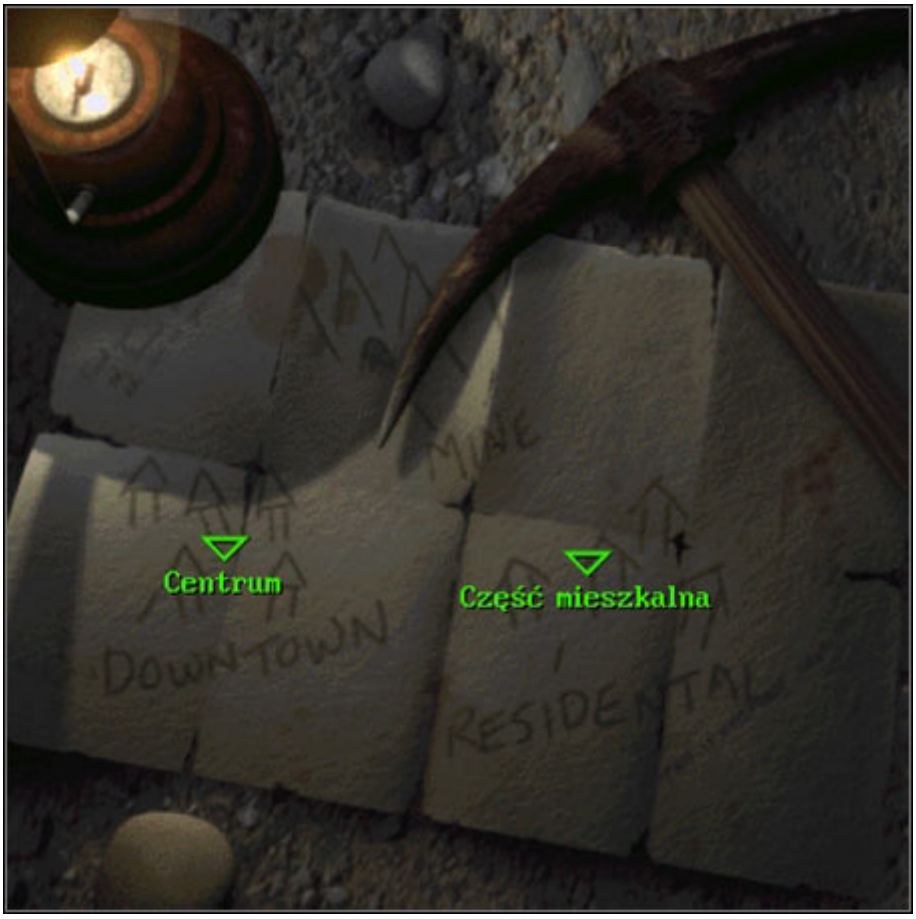
6. Antidotum na Jet dla dr Johnsona.

Sziptalik doktora Doca Johnsona, znajduje się tutaj:

Za 100$ będzie on w stanie wyleczyć całą naszą ekipę. Bardzo się to przydaje. Po szturmie na kopalnię Wanamingo na pewno nieźle oberwaliśmy. Korzystamy więc z usług doktora. **Johnson** prosi nas również o dostarczenie mu Antidotum na Jet. Zdobędziemy takowy w misji [17] w **Kryptopolis**.

To koniec przygód w **Redding**. Czas udać się do **Broken Hills**. Szerokiej drogi!

B r o k e n H i l l s



UWAGI: Miasto górnicze. Wydobycie rudy uranu. Wyczuwalna w powietrzu niechęć i uprzedzenia między ludźmi a mutantami. **Broken Hills** to jedna z tych lokacji, w której będziemy musieli podjąć kilka ważnych decyzji. Wszystko zależy od tego, jakim charakterem gramy. Dobrym czy złym? Oznaczyłem, więc odpowiednio misje – (ZŁY CHARAKTER) I (DOBRY CHARAKTER). Wszystkie się wykluczają, więc dobrze się zastanówmy nad podjęciem ostatecznej decyzji. *Fallout* to w końcu gra o sztuce wyboru. Jak życie... Oprócz tego, jest to miasto wielu ciekawostek i sekretnych rozwiązań (misje [3], [4], [5], [10], [11] i [13]). Każdy zdobyty przedmiot w jakimś zadaniu, może przydać się w innej misji. Bądźmy więc czujni! Karawany [10], nowy towarzysz [12] czy tragiczne sytuacje [9]. Do tego dochodzi masa kasy do zarobienia i multum PD do otrzymania. Będzie trudno, ale i ciekawie! Zapraszam.

Zadania/misje:

1. Pokonaj Francisa w siłowaniu się na rękę.
2. Skieruj więcej mocy elektrycznej do domu Erica.
3. Dowiedz się o położeniu skarbu.
4. Przesadzenie gadającej roślinki.
5. Pokonaj w 3 testach skorpiona Profesora.
6. Odbij Mansona i Francisa z więzienia (ZŁY CHARAKTER)
7. Wysadź system oczyszczania powietrza w kopalni (ZŁY CHARAKTER).
8. Znajdź zaginionych ludzi dla Marcusa (DOBRY CHARAKTER).
9. Odnaleźć żonę Dana.
10. Wybitny Szambonurek i Karawany.
11. Napraw system oczyszczania powietrza w kopalni (DOBRY CHARAKTER).
12. Zwerbować Marcusa (opcjonalnie).
13. Cztery skrzyneczki (obowiązkowo!:-)

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Pokonaj Francisa w siłowaniu się na rękę.

Francisa spotkamy w minibarze. Znajduje się on w środkowej części **Centrum**:

Wyzywa nas on na pojedynek. Dotyczyć on ma siłowania się na rękę. By dać radę Francisowi i móc rozłożyć go na łopatki, nasza postać musi być silna (minimum 8 Siły). Gdy jednak nie dysponujemy odpowiednią tężyzną fizyczną, możemy wspomóc się Wygrzewem. Kilka tych tabletek znajdziemy w aptece Jacoba:

Po zażyciu kilku, nasza siła wzrośnie (+2 na każdą tabletę). Czas wyzwać teraz Francisa. Gdy uda nam się go pokonać, dostaniemy od niego Rękawicę wspomaganą. Otrzymamy również 350 PD.

2. Skieruj więcej mocy elektrycznej do domu Erica.

Erica spotykamy w jego domku. Znajduje się on w **Części mieszkalnej Broken Hills**:

Narzeka on na małą ilość energii dostarczanej do jego domostwa. Decydujemy się pomóc Ericowi. By tego dokonać musimy udać się do **Centrum**. Znajduje się tam mała elektrownia zarządzana przez ghula Briana:

Przekonujemy go żeby mocniej zasilił elektrykę Erica. Za wykonanie zadania, otrzymujemy dokładnie 1000 PD.

3. Dowiedz się o położeniu skarbu.

O skarbie dowiadujemy się od starego ghula Typhona. Znajdziemy go w Domu Starego Ghula:

Nie zdradzi nam on jednak tajemnicy za darmo. Za informację, każe sobie przynosić masę rzeczy. Będą to: magazyn Kocia Łapka (powinniśmy mieć jedną sztukę), Gumowa lalka – znajdziemy ją na zapleczu biura Marcusa:

Ostatnią rzeczą, o jaką poprosi nas Typhon będzie Rot Gut. Trunek ten nabędziemy m.in. w minibarze, w którym spotkaliśmy Francisa (misja [1]). Gdy ukończymy naszą błyskotliwą „misję dostawczą", otrzymamy 2000 PD, a Typhon zdradzi nam wreszcie namiary na położenie skarbu. Nie powie nam dokładnie gdzie on jest, jednak poda nam pewne wskazówki. Skarb znajduje się w studni w **Centrum**:

Jednak by móc dostać się na same dno, potrzebować będziemy pomocy kogoś o małych gabarytach. Idealnym pomocnikiem będzie stojący nieopodal każeł Mickey:

Przekonujemy go do naszej sprawy i proponujemy 50 procentowy udział w zysku. Spuszczamy pomagiera do studni i każemy mu podnieść nasz skarb. Miliony dolarów? Tony diamentów? Skrzynka wódki? Nic z tych rzeczy! Nasz SKARB to... 10.000... kapsli! KAPSLI!!! Niestety to *Fallout 2* a nie *1*. Kapslami, więc możemy sobie, co najwyżej pożonglować. Szkoda.

4. Przesadzenie gadającej roślinki.

Roślinę znajdziemy w **Części mieszkalnej Broken Hills**:

Jest jej źle w miejscu, w którym się znajduje. Prosi nas o przesadzenie jej w inne miejsce. By tego dokonać musimy mieć na wyposażeniu Łopatę. Zdobyliśmy jedną w **Arroyo** (misja [5]). Gdy spełnimy życzenie roślinki – ta nauczy nas sekretnego ruchu szachowego. Przyda nam się on w następnej [5] misji. Za całą sprawę otrzymujemy jeszcze 1000 PD.

5. Pokonaj w 3 testach skorpiona Profesora.

Gabinet Profesora znajdziemy we wschodniej części **Części mieszkalnej Broken Hills**:

Chce on skonfrontować nasze umiejętności z umiejętnościami swojego skorpiona. Testy będą trzy: na zręczność, percepcję i inteligencję. Pierwsze dwa zaliczymy bez problemu. Z trzecim byłby problem gdybyśmy wcześniej nie pomogli roślince (misja [4]). Dzięki wiedzy, jaka nam przekazała, test na inteligencję nie powinien sprawić kłopotu. Gdy pokonamy skorpiona w szachy, ten rzuci się na nas. Nie będzie, więc innego wyjścia, jak tylko odstrzelić skorupiaka. To koniec wizyty! Za każdy zdany test otrzymaliśmy po 500 PD, (czyli w sumie 1500 PD). Ze zwłok skorupiaka, koniecznie bierzemy jeszcze Okulary (BARDZO przydadzą nam się one w misji [11]). Nie sprzedajemy ich!

6. Odbij Mansona i Francisa z więzienia (ZŁY CHARAKTER)

UWAGA: Nie opłaca się wykonywać tych misji ([6] i [7]), albowiem, gdy wytłuczemy wszystkich mutantów: otrzymamy masę ujemnej Karmy oraz stracimy możliwość zwerbowania Marcusa (misja [12]).

Misję tą zleca nam Jacob. Poznaliśmy go w misji [1]. Gdy powiemy mu, że nienawidzimy mutantów i będziemy temu cały czas dawali dowód podczas rozmowy – zleci nam on zadanie odbicia jego kumpli z miejscowego więzienia. Przetrzymywanego Francisa i Mansona znajdziemy tutaj:

Mamy dwie opcje na wyswobodzenie ziomali Jacoba. Pierwszy to odczekanie, aż strażnik odejdzie, odwracając się do nas tyłem. Wtedy szybko włamujemy się do celi i uwalniamy więźniów. Drugi sposób to przekonanie strażnika, by dał nam klucz. Rozmowę z nim prowadzimy następująco:

Przyszło wam do głowy, że może przetrzymujecie tu tych więźniów nielegalnie? / Jedyna zbrodnia jaką popełnili to wypowiadanie niepochlebnych opinii o mutantach. Nie twierdzę, że nie popełnili jakiegoś przestępstwa... ale ty tez nie chciałbyś zostać zamknięty za zbrodnię, którą MÓGŁBYŚ popełnić, prawda? / Dopóki nie popełnią zbrodni, pozostają niewinni. Muszą najpierw mieć konkretny plan i zacząć go wykonywać, rozumiesz? / To wspaniale. Dzięki. Do zobaczenia.

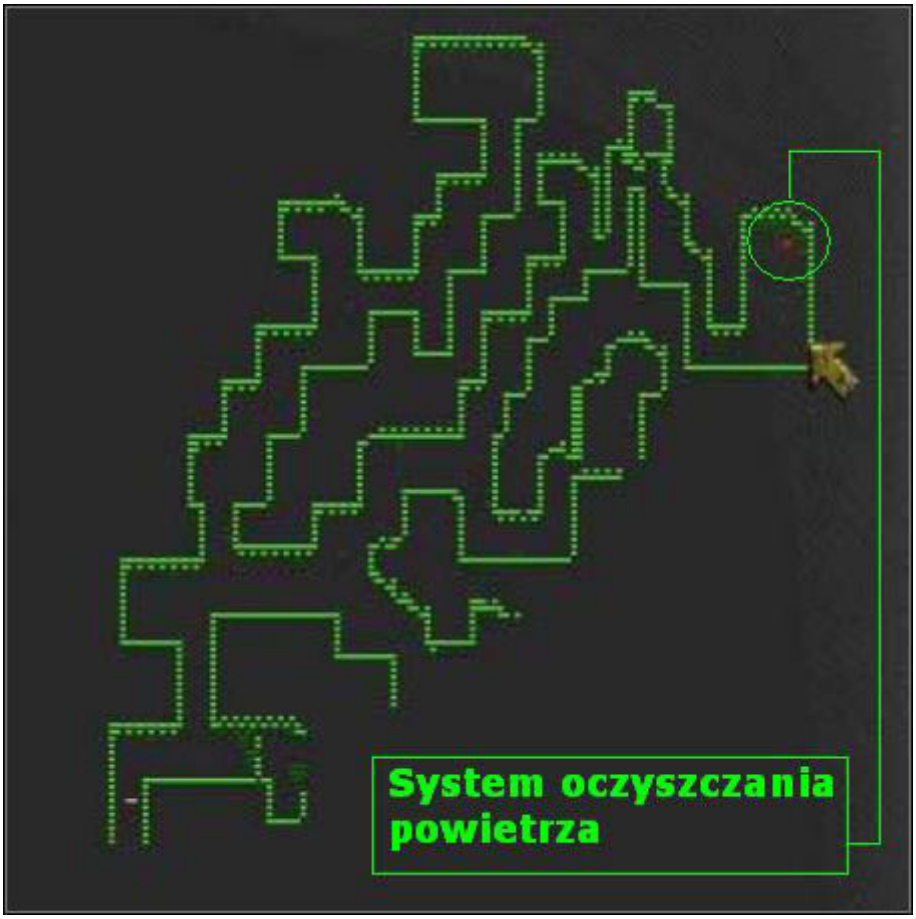
Otwieramy wtedy celę zdobytym kluczem. Za misję ratunkową, otrzymujemy 1500 PD.

7. Wysadź system oczyszczania powietrza w kopalni (ZŁY CHARAKTER).

Kolejna misja zlecana przez Jcoba. By ją otrzymać, musimy ukończyć misję [6]. Tym razem mamy za zadanie wysadzić system oczyszczania powietrza w kopalni. Jacob przekazuje nam Przełącznik, dzięki któremu będziemy w stanie dokonać eksplozji maszynerii. Udajemy się teraz w pobliże wejścia do kopalni w **Części mieszkalnej Broken Hills**:

Każemy naszym towarzyszom poczekać i wchodzimy do środka. Gdy wejdziemy na teren kopalni, będziemy, co chwilę otrzymywać obrażenia (po kilkanaście punktów). Jest możliwość się przed tym zabezpieczyć, dzięki Butli z tlenem. Możemy ją m.in. zdobyć w misjach mafijnych w **Nowym Reno**. Nie jest to jednak konieczne, bo powinniśmy bezproblemowo uratować kopalnię bez tego ekwipunku. Do dzieła! Ciśniemy cały czas w stronę północno-wschodnią. Po drodze rozwalamy pojedyncze mrówki i Radskorpiony. Gdy będziemy na miejscu, używamy Przełącznika na maszynie:

Dla ułatwienia posłużę się jeszcze mapką kopalni:



Gdy to zrobimy, nasza postać pojawi się na zewnątrz kopalni. Otrzymujemy 1500 PD i wracamy do Jacoba. W nagrodę, każe nam się on udać do sklepiku Liz. Mówimy jej o dokonanych czystkach i dostajemy pozwolenie udania się do sekretnego składu broni na zapleczu:

Jest tam kilka pukawek. Żadna z nich jednak nie dorównuje sprzętowi, jakim aktualnie dysponujemy.

8. Znajdź zaginionych ludzi dla Marcusa (DOBRY CHARAKTER).

Zadanie to zleca nam szeryf **Broken Hills** – Marcus:

Chce on się dowiedzieć, co się stało z zaginionymi ludźmi w **Broken Hills**. Nikt ich nie widział i nikt nic nie wie. Marcus, w prawdzie zaoferuje nam za wyjaśnienie sprawy - 500$, ale proponuję powiedzieć mu, że zrobimy to za darmo. Udajemy się teraz do **Części mieszkalnej**. Gdy będziemy na miejscu, skierujmy się w pobliże kibla. Znajduje się w nim właz:

Schodzimy na dół i tępimy całe mrowisko. Konsekwentnie poruszamy się w stronę północno-wschodnią. W jednej z jaskiń, zobaczymy masakryczną scenę. Będzie to masa porozrywanych na strzępy, ludzkich ciał. Za odnalezienie tej „groty śmierci" otrzymamy 500 PD. Jedne zwłoki będą przy sobie zawierać Wiadomość od Francisa:

Czytamy ją. Zanim udamy się po wyjaśnienia do Francisa (misja [1] i [3]), złóżmy najpierw wizytę sztygarowi kopalni – Zaiusowi:

Pora przycisnąć Francisa. Gdy skonfrontujemy go ze znalezioną notatką dla Zaiusa – otrzymamy 1000 PD. Na koniec zagadujemy jeszcze Marcusa. Informujemy go o położeniu zaginionych ludzi. Przez to, że nie prosiliśmy go wcześniej o nagrodę pieniężną, szeryf wręczy nam Karabin myśliwski z lunetą. Pukawka w sumie dla nas zbędna, jednak jej wartość przewyższa wcześniej zaproponowane 500$.

9. Odnaleźć żonę Dana.

Zadanie odnalezienia swojej żony, zleca nam Dan. Jego mieszkanie znajduje się w **Części mieszkalnej**:

Jego żona to jedna z ofiar masakry w grocie. Znaleźliśmy m.in. jej ciało w misji [8]. Przekazujemy Danowi tragiczną informację i otrzymujemy 500 PD.

UWAGA: Misji tej nie będziemy w stanie ukończyć, jeśli nie rozpoczęliśmy zadania [8], czyli zdecydowaliśmy się na misje [6] i [7] (ZŁY CHARAKTER).

10. Wybitny Szambonurek i Karawany.

Udajemy się do Billa. Jego zakład znajduje się w **Centrum Broken Hills**:

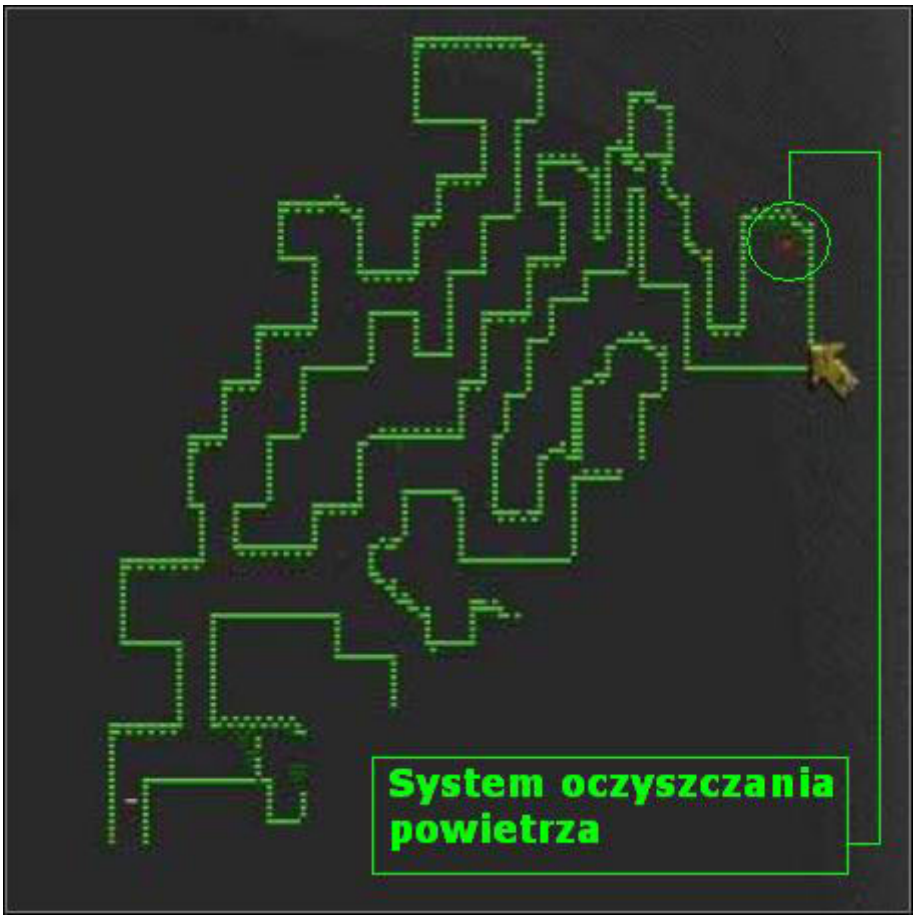
Oferujemy mu swą pomoc w przerzucaniu braminowego łajna. Za każdą usługę, zaoferuje nam on 100$. Bierzemy tę robotę ok. 5 razy (5x100$ = 500$). Gdy powie nam on, że całe krowie kupsko zostało już przerzucone – otrzymamy profit: Wybitny szambonurek. Dostaniemy w ten sposób 500 PD i 5% bonus do Retoryki :-) U Billa możemy się również zatrudnić w charakterze ochroniarza karawan. Kursują one do **Gecko** (pierwszego dnia miesiąca), **Kryptopolis** (21 dnia miesiąca) i **RNK** (11 dnia miesiąca). Za każdą ochronę karawany, dostaniesz 200$.

11. Napraw system oczyszczania powietrza w kopalni (DOBRY CHARAKTER).

Misja niemożliwa do rozpoczęcia i wykonania w sytuacji zrealizowania misji [7]. Questa tego, zleca nam sztygar Zaius. Poznaliśmy go m.in. w misji [8]. Tym razem, mamy się zająć naprawieniem systemu oczyszczania w kopalni. Tego samego, który przyszło nam zniszczyć, jeśli wybraliśmy misję [7] (ZŁY CHARAKTER). By tego dokonać, potrzebujemy specjalny komponent – Część z kopalni. Nabędziemy go od Renesco, sprzedawcy w **Nowym Reno**. Udajemy się tam pieszo! Rezygnujemy, więc z transportu samochodem. Wyjaśnię, o co chodzi w misji [1] w **Nowym Reno**. Gdy dotrzemy na miejsce, w **Pasażu handlowym**:

... zagadujemy Renesco i informujemy go o chęci naprawy maszynerii w **Broken Hills**. Gdy wręczy nam on potrzebny do tego system, przekazujemy mu jeszcze Okulary. Zdobyliśmy je w misji [5] (**Broken Hills**). Jeżeli nie zażyczymy sobie niczego w zamian (zniżka na towary), obieca nam on odwdzięczyć się w przyszłości. Gdy ok. 20 razy zapytamy go jeszcze: *„Jak tam okulary?”* – Renesco wręczy nam na odczepkę – Medyczne rozszerzenie PIP-boya. Gdy go użyjemy, nasza umiejętność Leczenia, podskoczy o równe 10%! To wszystko. Wracamy do **Broken Hills**. Podchodzimy do wejścia kopalni w **Części mieszkalnej** i każemy poczekać naszym kompanom. Gdy wejdziemy na teren kopalni, będziemy, co chwilę otrzymywać obrażenia (po kilkanaście punktów). Jest możliwość się przed tym zabezpieczyć, dzięki Butli z tlenem. Możemy ją m.in. zdobyć w misjach mafijnych w **Nowym Reno**. Nie jest to jednak konieczne, bo powinniśmy bezproblemowo uratować kopalnię bez tego ekwipunku. Do dzieła! Ciśniemy cały czas w stronę północno-wschodnią. Po drodze rozwalamy pojedyncze mrówki i Radskorpiony. Gdy będziemy na miejscu, używamy Części z kopalni na maszynie:

Dla ułatwienia posłużę się jeszcze mapką kopalni:



Gdy nam się to uda, otrzymamy 1500 PD. Zażywamy Superstimpaka i wracamy po naszych przyjaciół. W momencie, gdy ponownie ich zwerbujemy – wracamy do kopalni. Nie będzie nam ona już kradła PW, więc czyścimy ją dokładnie dla dodatkowych PD za każde ubite w niej robactwo. Oprócz wspomnianych mrówek i Radskorpionów, spotkamy tu też Mniejszego szpona śmierci (250 PD). Na koniec ciekawostka. Zaraz przy wyjściu z kopani, podchodzimy do tej skarpy:

Jeśli zbliżymy się do ścianki, odkryjemy sekretną lokację! Będzie to jaskinia ze śpiącym pilotem:

Za jego odnalezienie, skasujemy 1000 PD, za rozmowę z nim – kolejne 500 PD i jedną sztukę Rudy uranu ze skrzyneczki obok. Gdy wyjdziemy z kopalni i zagadamy Zaiusa, ten wręczy nam w podzięce – Strzelbę bojową. Miło. Zdobytą Rudę uranu możemy przetworzyć u Nadzorcy kopalni:

Każe on sobie za to zapłacić 1000$. Zgadzamy się, otrzymujemy 500 PD i czekamy jeden dzien. Po upływie tego czasu, zagadujemy ponownie ghula. Chce on od nas odkupić naszą przetworzoną rudę za 1000$ + 500$ No baaa. Czysty interes. Otrzymamy wtedy kolejne 300 PD. Jeśli jednak zrezygnujemy z tych dodatkowych 500$ - otrzymamy 1250 PD. Decyzja należy do Was. Ja skusiłem się na PD. Ich nigdy za wiele :-)

12. Zwerbować Marcusa (opcjonalnie).

Marcusa poznaliśmy wielokrotnie podczas przebywania w **Broken Hills**. Jest to jeden z najpotężniejszych kompanów, którzy mogą zasilić naszą gromadkę podróżników. By go zwerbować, musimy wykonać misje [8] i [11]. Jeśli z kolei zdecydowaliśmy się grać złym charakterem (misje [6] i [7]), o Marcusie możemy pomarzyć. Gdy jesteśmy dobrym charakterem i pomogliśmy **Broken Hills** w jego problemach – Marcus i co za tym idzie – jego nieocenione bojowe wsparcie – będzie nasze! Otrzymamy 1000 PD i eksperta w Broniach ciężkich i energetycznych. Miooodzio. Jest tylko jedne szkopuł. Momentami wali on seriami na oślep nie patrząc, czy na linii ognia stoimy my, nasi inni kompani czy wróg. Sieje ołowiem gdzie popadnie. Konfigurujemy, więc odpowiednio jego system walki. Na koniec wręczamy mu całą amunicję 5mm AP i JHP do jego Działka obrotowego. Oto statystyki Marcusa:

Imię	Marcus
PW	130, 145, 165, 175, 190, 205 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	9, 13 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Broń ciężka, Broń energetyczna, Rzucanie, Walka wręcz
Bronie	Wszystkie działka obrotowe, plazmowe, laserowe i pulsacyjne + wyrzutnie rakiet.
Udźwig	275
Uwagi	Chodząca artyleria. Najlepsze bojowe wsparcie w grze. Nie może wchodzić na teren **Kryptopolis**. Nie jest także w stanie używać żadnych pancerzy. Nie ma takich rozmiarów :-)

13. Cztery skrzyneczki (obowiązkowo!:-)

Teraz coś na miłe pożegnanie **Broken Hills**. W północno-zachodniej części **Centrum** znajdują się cztery, tajemnicze skrzyneczki. Na pierwszy rzut oka – nie do zdobycia. Nic bardziej mylnego! By móc się do nich dostać i zakosić dobra, które w sobie zawierają, posłużę się obrazkami:

Zawierają one: masę kasy, mnóstwo medykamentów, tonę amunicji, kilka giwer i Podręcznik pierwszej pomocy. No! To się nazywa skarb!

To wszystko, co mogliśmy zrobić w **Broken Hills**. Pora poszaleć w **Nowym Reno**. Wsiadamy do autka i ruszamy w drogę!

N o w e R e n o

UWAGI: **Nowe Reno**. Oaza zepsucia, narkotyków, pornografii i ciemnych interesów. Miasto rządzone przez 4 potężne rodziny mafijne. Zero policji, zero nadzoru, zero dobrych charakterów. Kradzieże, rozboje, morderstwa, prostytucja. Cały *Fallout*. Jest to najpotężniejsze miasto w całej grze. Mamy tu do wykonania masę zadań. Problem tylko w tym, że wiele z nich się wyklucza. Jeśli wykonamy wszystkie zadania jednej z rodziny mafijnej – przepadną nam te z innych. Nie ma rady. Będziemy się musieli określić i zdecydować, do jakiej chcemy należeć. Ja zrobiłem tak: Wykonałem pierwsze dwie misje dla Mordino i rozpocząłem trzecią. Potem zrealizowałem dwa pierwsze zadania dla Salvatore. Potem w całości ich wybiłem, wykonując tym samym misję trzecią dla Mordino. Potem ukatrupiłem wszystkich z rodziny Mordino i udałem się do Bishopów. Wykonałem dla nich misję pierwszą i przyjąłem drugą. W **RNK** zgodziłem się zabić Bishopa dla Westina. Wytłukłem tym samym całą rodzinę Bishopów. Na koniec udałem się do rodziny Wrightów i wykonałem dla nich wszystkie misje. Ich nie ruszałem, bo uważam, że są najlepszą rodziną w całym **Nowym Reno**. Zlecają najbardziej opłacalne i najciekawsze misje. Wybór i tak będzie należał do Was. Gdy jednak zdecydujemy się ubić rodzinę Mordino, przy ciele Małego Jesusa Mordino znajdziemy najpotężniejszy nóż w grze – „Małego Jesusa". Idealny oręż dla Sulika. Misje dla konkretnych rodzin odpowiednio wyszczególniłem. Przy każdym z zadań podałem również konsekwencje ich wykonania, wymagania ich otrzymania oraz liczne wskazówki, uwagi i ciekawostki. Pierwsze cztery misje, uważam za obowiązkowe. W zadaniu [11] znajdziemy dwa bardzo ważne przedmioty. Będzie to Dysk Bishopa i Mapa obozu Bandytów. Dzięki nim wykonamy kilka ciekawych misji powiązanych zarówno z **Kryptopolis** jak i z **Nowym Reno**. Zdobyć je możemy również w misji [15] po zabiciu Bishopa i wykończeniu jego gangu. W zadaniu [20] będziemy mogli zwerbować kolejnego członka drużyny. Ostatnia, [21] misja otwiera drogę do nowego miejsca – **Bazy Wojskowej Sierra**. **Nowe Reno** to raj dla miłośników hazardu, handlu Jetem i wielbicieli filmów gangsterskich. Kocham ten klimat. To miasto nim przesiąka. Do dzieła! Nie przegapcie niczego, o czym napisałem. To miasto jest pełne sekretów i ciekawych rozwiązań. Nie sposób o nich wszystkich napisać we wstępie. Do boju Wybrańcy!

Zadania/misje:

1. Odzyskać swój skradziony samochód.

2. Dostarcz egzemplarze magazynu Kocia Łapka Pani Kici.

3. Walki bokserskie (opcjonalnie).

4. Modyfikacje broni u Algernona + powrót do Radioaktywnych jaskiń.

5. Dostarcz pistolet laserowy Eldrige'owi.

6. RODZINA MORDINO Zanieś paczkę Dużego Jesusa Mordino Ramirezowi, w Stajniach.

7. RODZINA MORDINO Zbierz opłaty od Braci Corsican.

8. RODZINA MORDINO Zlikwiduj Pana Salvatore dla Dużego Jesusa Mordino.

9. RODZINA SALVATORE Wyśledź Lloyda, odzyskaj pieniądze i spraw, by jego przypadek stał się... przykładem dla innych.

10. RODZINA SALVATORE Odwiedź Renesco i odbierz opłatę dla Pana Salvatore w wysokości 1000$.

11. RODZINA SALVATORE Pomóż w nadzorowaniu transakcji na pustyni.

12. RODZINA BISHOP Dostarcz aktówkę Moore'a Panu Bishopowi w Nowym Reno.

13. RODZINA BISHOP Zlikwiduj Westina w RNK tak, żeby nie wyglądało to na morderstwo.

14. RODZINA BISHOP Zabić Carlsona w RNK.

15. RODZINA BISHOP Pani Bishop (opcjonalnie).

16. Gwiazda porno (opcjonalnie).

17. Magiczna kula (opcjonalnie).

18. Ojciec Tully (opcjonalnie).

19. RODZINA WRIGHT Znajdź winnego przedawkowania przez Richarda Wrighta.

20. Zwerbować Myrona (opcjonalnie).

21. RODZINA WRIGHT Znajdź sposób na dostanie się do bazy Sierra.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Odzyskać swój skradziony samochód.

Gdy pojawimy się w **Nowym Reno** lub gdy przejdziemy w inną jego lokację i wrócimy z powrotem do **Alei Dziewic** – może się zdarzyć, że nasze auto zniknie! Nie, nie. To żaden błąd, tylko forma zadania. Gdy podejdziemy w pobliże parkingu, zobaczymy ślady kół prowadzące do **Dziupli**. Udajemy się tam i wchodzimy do warsztatu, w którym stoi T-Ray:

Mamy dwa rozwiązania na to by odzyskać nasze cztery kółka. Pierwsze to wybicie wszystkich w pień (odradzam). Druga opcja to dogadać się z mechanikiem. Jeśli powiemy T-Ray'owi, że chcemy odkupić nasz samochód za 1000$ i dodatkowo go ulepszyć (500$) – odzyskamy auto. Załapiemy się w ten sposób na porządny tuning i otrzymamy 750 PD za odzyskanie pojazdu bez rozlewu krwi.

CIEKAWOSTKA: Gdy gramy przedstawicielką płci pięknej, odzyskać auto możemy w... inny sposób! Otóż, gdy będziemy się starać przespać z T-Ray'em (ok. 5 razy) – mechanik ... eksploduje! Mocne...

2. Dostarcz egzemplarze magazynu Kocia Łapka Pani Kici.

Panią Kicię spotkamy w domu publicznym na **Alei Dziewic**. Adekwatna nazwa, nie?

Gdy będziemy mieć przy sobie, chociaż jeden egzemplarz Kociej łapki, zapytajmy Kicię o niego. Zleci nam ona tym samym zdobycie dziesięciu takich magazynów. W świecie *Fallouta 2* znalazłem ich w sumie ok. 19. Ze skompletowaniem dziesięciu nie powinno być, więc problemu. Są one poukrywane w najróżniejszych miejscach, praktycznie w każdym mieście. Oto 12 miejsc, w jakich poznajdowałem magazyny Kociej łapki:

Klamath (kibel w pobliżu baru Golden Gecko)

Klamath (u dziewczyny w Bathhouse)

Klamath (zaplecze braci Dunton)

Nora (u Flicka)

Kryptopolis (zaplecze baru Cassidy'ego)

Kryptopolis (Fillis w Krypcie 8)

Bandyci (w jednej z metalowych skrzynek lub sejfie)

Krypta 15 (drugie piętro)

Baza Wojskowa Sierra (w którymś biurku lub jakiejś szafce)

Broken Hills (gdzieś na terenie **Centrum**)

Stajnie (na półce w pomieszczeniu sąsiadującym z pokojem Myrona)

Navarro (w którejś z szafek)

Gdy przyniesiemy Pani Kici cały zestaw i nie zażądamy więcej niż 500$ – wręczy nam ona specjalny, unikatowy 5-ty numer Kociej łapki. Niby nic takiego, ale nie do końca. Egzemplarz ten zawiera artykuł na temat broni laserowych. Dzięki temu nasza umiejętność Broni energetycznych podniesie się o 10%. Ciekawa sprawa, ciekawa. Za dostarczenie Pani Kici wszystkich numerów, otrzymamy jeszcze 1000 PD. Gdy wyjdziemy z przybytku Pani Kici spotkamy małego chłopca:

Możemy mu dać coś do picia (np. Nuka-Cola) lub coś do zjedzenia (np. Owoc). Nie zdobędziemy jednak żadnych PD. To tylko taki miły gest z naszej strony. Zgarniemy przynajmniej trochę Karmy. Możemy również skorzystać z usług burdelmamy i jej dziewczyn. Gdy zafundujemy przygodę któremuś z naszych kompanów, usłyszymy kilka fajnych tekstów. Polecam dać się pobawić Marscusowi. Padniecie...

3. Walki bokserskie (opcjonalnie).

UWAGA: Może się zdarzyć, że podczas walki z Przeżuwaczem, odgryzie nam on ucho! Pojawi się wtedy ono w naszym inwentarzu, a my stracimy jeden punkt Charyzmy!

O tak. Coś dla sympatyków prawdziwych widowisk i miłośników wrażeń. Dla postaci, która nie ma umiejętności Walki wręcz, przynajmniej na 75 procentach, mam pewną radę. Otóż. W piwnicy kasyna Shark Club znajduje się kilka metalowych szafek:

Jedna z nich zawiera Wzmocnione rękawice bokserskie. Stanowią one lepszą „broń” na ringu niż zwykłe rękawice. Znajdziemy tam również kilka tabletek Wygrzewu, które z kolei podniosą naszą Siłę. Zakładamy rękawice i zażywamy narkotyk. Na końcu udajemy się do hali bokserskiej Jungle Jym. Spotkamy tam karła Stuarta:

Rozmawiamy z nim i wyrażamy chęć wzięcia udziału w turniejach bokserskich. Stuart każe nam wybrać sobie ksywkę i zaprasza na ring. Wcześniej ustala z nami warunki podziału kasy z wygranych (50/50). Jeśli gramy kobietą i posiadamy Charyzmę na 8 i Retorykę na ok. 80% - Stuart zgodzi się brać dla siebie mniej. Musimy mu tylko uświadomić, że będzie menedżerem pierwszej kobiety-boksera. Podczas walk wszystkie PA wykorzystujmy na zadawanie ciosów. Gdy jakieś nam zostaną, a będzie ich za mało na kolejne uderzenie – klikajmy na przycisk TURA. Zyskamy w ten sposób mały bonus do KP. Jeśli Ty albo Twój oponent haniebnie chybicie i stracicie kolejną turę – przegrywacie pojedynek. Jeśli się tak zdarzy, Stuart może dać nam ostatnią szansę. Zażyczy sobie jednak 75% wygranej. Naszym pierwszym oponentem będzie Jogg (500 PD), drugim Pete McKneely (750 PD), trzecim Evan Holyfeld (1000 PD), a czwartym i ostatnim: Przeżuwacz (2500 PD). Oprócz kasy i PD, otrzymasz również nową kartę Karmy: Bokser zawodowy. Oprócz sławy i ogólnego szacunku, wiąże się to również z 5% bonusem do umiejętności Walki wręcz.

4. Modyfikacje broni u Algernona + powrót do Radioaktywnych jaskiń.

Proponuję udać się na **Pasaż handlowy**. Znajdziemy tam m.in. sklep Bronie z Nowego Reno. Włamujemy się do zaplecza na południu i wykańczamy 3 psy. Zarządzający sklepem Eldridge nie będzie się przejmował szczekaniem swoich czteronożnych strażników. Penetrujemy wszystkie regały i schodzimy po schodach do sekretnej piwnicy:

Przeszukujemy każde biurko i szafkę oraz patrzymy, co leży na ziemi. Oprócz masy ciekawego sprzętu, w lodówce (lewy górny róg) znajdziemy Elektroniczny wytrych. Przed ponownym udaniem się do **Radioaktywnych jaskiń** (misja [4] w **Klamath**), zagadujemy jeszcze wałęsającego się po piwnicy Algernona:

Będzie on w stanie ulepszyć masę sprzętu, który mu przyniesiemy. Przerobi on m.in. miotacz ognia, paliwo do niego oraz pistolety i karabiny laserowe oraz plazmowe. Wszystko za darmo! Gdy wpadnie nam, więc w łapki jakaś nowa pukawka, wracamy do Algernona ją podrasować. O ile to oczywiście możliwe! Nie wszystkie bronie da się, bowiem modernizować. Kłaniamy się mu, opuszczamy na razie **Nowe Reno** i atakujemy **Radioaktywne jaskinie**. Gdy będziemy na miejscu, udajemy się korytarzami w pobliże zepsutego generatora i zamkniętej windy:

To pierwsze naprawiamy (Vic może pomóc), a drugie otwieramy zdobytymi przed chwilą Elektronicznymi wytrychami. Gdy wszystko nam się uda, zapisujemy grę i zjeżdżamy na pierwsze piętro. Na dzień dobry, potężny robot bojowy, wypluje w naszą stronę 3 rakiety. Nie pozwalamy mu, więc przeprowadzić następnej salwy. Po ubiciu blaszaka, otrzymujemy 600 PD i rozpoczynamy przeczesywanie pomieszczenia. W jednej ze skrytek znajdziemy m.in. Ulepszony pancerz bojowy i Pistolet laserowy. Zbroję obowiązkowo zakładamy (nasz stary pancerz każemy założyć któremuś z kumpli), a pukawkę zatrzymujemy (przyda się w misji [5]). Na do widzenia zbieramy również tony amunicji i wracamy do **Nowego Reno**.

5. Dostarcz pistolet laserowy Eldrige'owi.

Na początku zagadujemy Julesa. Stoi on na ulicy **Alei dziewic** koło parkingu:

Wypytujemy go o wszystko. Za udzielenie informacji o rodzinach mafijnych, przebywających na terenie **Nowego Reno**, każe on sobie zapłacić 100$. Robimy to i szczególnie wypytujemy o rodzinę Salvatore i jej pistolety laserowe. Udajemy się teraz do Eldridge'a. Jego sklep Bronie Nowego Reno znajduje się w **Pasażu handlowym**:

Gdy zapytamy go o broń laserową, sklepikarz poprosi nas o przyniesienie mu jednego egzemplarza. Pistolet laserowy znaleźliśmy w magazynie **Radioaktywnych jaskiń** (misja [4]). Gdy wręczymy go Eldridge'owi – dostaniemy trochę $ (więcej niż warty jest pistolet) oraz 500 PD.

6. RODZINA MORDINO Zanieś paczkę Dużego Jesusa Mordino Ramirezowi, w Stajniach.

Siedziba rodziny Mordino znajduje się na drugim piętrze kasyna Desperado. Głową rodziny jest Duży Jesus Mordino:

Pierwsze zadanie, jakie nam zleci, dotyczy przekazania pewnej paczki – jego wspólnikowi Ramirezowi. Stoi on w **Stajniach**. Po akceptacji zadania, od razu przenosimy się na miejsce. Po środku stoi odbiorca naszej paczki, Ramirez:

Gdy wręczymy mu walizkę od bossa, otrzymamy 500 PD. Wracamy teraz do Jesusa Mordino w **Nowym Reno**. W nagrodę otrzymamy 100$, trochę PD i kolejne zadanie (misja [7]).

7. RODZINA MORDINO Zbierz opłaty od Braci Corsican.

Drugie zlecenie od Dużego Jesusa Mordino. Tym razem mamy odebrać dług od Braci Corsican. Ich studio filmowe Golden Globes Porn znajduje się na **Drugiej ulicy Nowego Reno**:

Zagadujemy jednego z braci i prosimy go o spłacenie długu dla Dużego Jesusa Mordino. Gdy wręczy nam on pieniądze (250$), wracamy do rodziny Mordino. Boss każe nam zatrzymać połowę długu Braci Corsican (125$). Otrzymujemy 500 PD i ostatnie zadanie (misja [8]).

8. RODZINA MORDINO Zlikwiduj Pana Salvatore dla Dużego Jesusa Mordino.

Ostatnia misja dla głowy rodziny Mordino. Jak to zwykle bywa, musimy pozbyć się bossa konkurencyjnej rodziny mafijnej. Nasz cel: Pan Salvatore, rodzina Salvatore. Udajemy się na **Drugą ulicę**. Baza rodziny Salvatore mieści się w knajpie Salvatore's Bar. Udajemy się schodami na górę. Mamy teraz dwie możliwości wykończenia bossa. Pierwsza opcja to zagadanie Mansona:

Mówimy mu, że mamy bardzo ważną informację dla jego szefa. Gdy strażnik nas wpuści, okradamy Pana Salvatore z jego Zbiornika tlenowego. Wychodzimy spokojnie z baru. Po kilkunastu godzinach otrzymujemy komunikat, że zabiliśmy głowę rodziny Salvatore. Miał on po prostu kłopoty zdrowotne, a brak butli tlenowej okazał się bardziej zabójczy niż najcięższy oręż. Otrzymujemy za to 2000 PD. Druga opcja wypełnienia misji jest prosta jak budowa cepa. Musimy wykończyć całą rodzinę. Mimo, iż dysponuje ona masą Pistoletów laserowych, nie powinno to być trudne zadanie (Metalowy pancerz może pomóc). Drugie rozwiązanie, myślę, że się bardziej opłaca. Więcej trupów = więcej PD. Za samo ubicie Pana Salvatore, otrzymujemy w końcu 500 PD. Wracamy do Dużego Jesusa Mordino. W nagrodę otrzymujemy 500$, Ulepszony skórzany pancerz, Pistolet maszynowy M3A1, 750 PD i propozycję wstąpienia do rodziny Mordino. Gdy na to przystaniemy, zdobędziemy nową kartę Karmy: Członek rodziny Mordino oraz 1000 PD.

CIEKAWOSTKA 1: Monson ma przy sobie Lustrzanki. Możemy go z nich okraść lub wziąć je z jego ciała. Noszenie tych okularów w miejscu na bronie główne – dodaje 1 punkt Charyzmy! Bardzo przydatna rzecz w przypadku prowadzenia ważnych rozmów lub handlowania.

CIEKAWOSTKA 2: Musimy zagadać Małego Jesusa Mordino, trzymając w ręku jakikolwiek nóż. Za 200$ nauczy nas on jak lepiej posługiwać się Bronią białą. Nasza umiejętność podniesie się wtedy o kilka procent (ok. 6%). Jeśli z kolei gramy postacią kobiecą, synalek mafioza zrobi to za darmo. Musimy się tylko z nim... przespać.

9. RODZINA SALVATORE Wyśledź Lloyda, odzyskaj pieniądze i spraw, by jego przypadek stał się... przykładem dla innych.

Pierwsza misja, jaką zleca nam boss rodziny Salvatore – Pan Salvatore. Gdzie się on znajduje i jak wygląda, podałem w misji [8]. Mamy za zadanie odzyskać pieniądze od oszusta Lloyda. Przerżnął on mnóstwo kasy na grze w karty. Nie swojej kasy. Czas udać się na poszukiwania hazardzisty. Znajduje się on w piwnicy klubu Desperados na **Alei Dziewic**:

Gdy włamiemy się do wszystkich pomieszczeń, wytępimy szczury i podniesiemy znajdźki – forsujemy drzwi do pokoju Lloyda. Mówimy mu jak sprawa wygląda i czego od niego oczekujemy. Lloyd zgadza się zwrócić nam kasę, lecz nie ma całej kwoty przy sobie. Każemy, więc się zaprowadzić w miejsce gdzie rzekomo znajdują się pieniądze. Lloyd zabiera nas na **Golgotę**. Zmuszamy go by chwycił za łopatę i zaczął rozkopywać grób. Gdy to zrobi, mówimy mu żeby zszedł na dół. Potem wskakujemy my. Lloyd chwyci za strzelbę i zaatakuje NAS. Nasza gromadka chwyci za giwery i rozniesie GO. Na końcu zabieramy ze skrzyneczki 1000$ i wracamy do **Nowego Reno** na spotkanie z Panem Salvatore. Gdy wręczymy mu całą kwotę (1000$), za uczciwość boss każe nam połowę zatrzymać dla siebie. Otrzymamy również 500 PD i kolejne zadanie (misja [10]).

CIEKAWOSTKA: Na **Golgocie** z jednego z grobów jesteśmy w stanie wykopać... ghula!

Musimy mieć tylko przy sobie Łopatę. Jeśli mamy w drużynie Lenny'ego (misja [8], **Gecko**) – odkopany ghul, okaże się jego... ojcem! Fajny bajer, nie powiem.

10. RODZINA SALVATORE Odwiedź Renesco i odbierz opłatę dla Pana Salvatore w wysokości 1000$.

Renesco i jego zakład poznaliśmy w misji [11], **Broken Hills**. Wybierzmy się złożyć mu wizytę. By pomyślnie wykonać misję i nie dopuścić do rozlewu krwi (można, ale stracimy wtedy dobrego sprzedawcę) musimy z Renesco przeprowadzić następująca rozmowę:

Przybywam, by pobrać daninę dla pana Salvatore. / Słuchaj dziadku. Przestań się ze mną drażnić. Wysupłaj zaraz te pieniądze, albo zasupłam ci jaja na kokardkę. / To ty ogłuchłeś. Przychodzę od pana Salvatore, a ty zapłacisz mi daninę. / Nie musze się nikomu tłumaczyć. On mnie tu przysłał i to jest wszystko, co musisz wiedzieć. / Nie interesuje mnie to. Zdobędziesz pieniądze dla mnie w tej chwili. Pan Salvatore nie ma zamiaru słuchać twoich wykrętów. / Już wiem co zrobię. Zapłacę twoją działkę za ten okres. W zamian dasz mi zniżkę na towary w twoim sklepie. / Nie zamierzam się z tobą wykłócać. Moja cierpliwość się kończy. Takie są moje warunki.

Korzystamy z rabatu i zakupujemy kilka książek. Po wszystkim wracamy do Manosna i informujemy go o wykonaniu misji. Przekazujemy potem Panu Salvatore 1000$, zgarniamy z tego 25%. Na koniec otrzymujemy 750 PD i kolejne zadanie (misja [11]).

11. RODZINA SALVATORE Pomóż w nadzorowaniu transakcji na pustyni.

UWAGA: Wykonanie tej misji ta wiąże się z koniecznością przystąpienia do rodziny Salvatore. Jeśli się na to nie zgodzimy – będziemy musieli z nią walczyć! Jeżeli do niej przystąpimy, nie będziemy mogli wykonać misji rodziny Wright ([19], [21]).

Ostatnia misja, jaką nam przyjdzie wykonać dla rodziny Salvatore. Tym razem mamy nadzorować tajną transakcję na pustyni. Zagadujemy Mansona i prosimy go by zaprowadził nas w miejsce dealu. Gdy pojawimy się na miejscu – stoimy! Nic nie robimy, ani się nie ruszamy! Jeśli będziemy się niepotrzebnie kręcić – ludzie Salvatore'a otworzą do nas ogień, a nasza misja zakończy się porażką. Po spotkaniu, wracamy do **Nowego Reno**. Zagadujemy Mansona, a potem samego bossa. Za wykonanie zadania otrzymujemy 1000 PD. Kartę Karmy Członek rodziny Salvatore oraz kolejne 1000 PD otrzymamy, jeśli zgodzimy się przyłączyć do rodziny. Gdy się na to zdecydujemy, Manson wręczy nam jeszcze Pistolet laserowy. Gdy jednak odmówimy, cała rodzina rzuci się na nas ze swoimi laserowymi zabawkami.

CIEKAWOSTKA: Jeśli zagadamy Mansona o broń laserową, nauczy nas on lepszego posługiwania się nią. By tego dokonać musimy mieć umiejętność Retoryki na poziomie minimum 100%

12. RODZINA BISHOP Dostarcz aktówkę Moore'a Panu Bishopowi w Nowym Reno.

Misja zapoczątkowana w **Kryptopolis** (misja [14]). Musimy mieć przy sobie walizkę, którą wręczył nam Pan Moore. By móc dostać się do Bishopa, musimy udać się na drugie piętro kasyna Shark Club (**Druga ulica**). Zagadujemy strażnika pilnującego schodów:

Gdy powiemy mu, że przynosimy walizkę dla jego szefa, pozwoli nam wejść na górę. Spotkamy tam głowę rodziny Bishopów – Bishopa:

Gdy wręczymy bossowi walizkę od Moore'a i nie będziemy prosić o zapłatę, otrzymamy 750 PD, 1000$ i pierwsze zadanie (misja [13]). Zanim jednak przejdziemy do następnej misji, proponuje sprawdzić jeszcze pokoje powyżej. Trzeci z nich (ten na samej górze) jest najważniejszy:

By móc otworzyć skrytkę, najpierw musimy użyć na niej umiejętności Pułapki. Gdy uda nam się zdjąć „wybuchowe zabezpieczenie" - włamujemy się. W sejfie znajdziemy m.in. Dysk Bishopa oraz Mapę obozowiska Bandytów (**bardzo ważna rzecz, obowiązkowo ją „czytamy"!**).

13. RODZINA BISHOP Zlikwiduj Westina w RNK tak, żeby nie wyglądało to na morderstwo.

Pierwsza misja, jaką zleca nam Bishop po dostarczeniu mu walizki (misja [14] w **Kryptopolis** i misja [12] w **Nowym Reno**). Mamy załatwić Westina, który ma swoją posiadłość na terenie **Republiki Nowej Kalifornii**. Mamy go zabić, ale tak by nie wyglądało to na morderstwo. Każemy schować broń naszym towarzyszom i jedziemy do **RNK**. Zanim udamy się w stronę domostwa Westina, musimy zrobić jeszcze 2 rzeczy. Po pierwsze: odwiedzamy dr Jubilee i wyjmujemy z regału za jego plecami Truciznę:

Po drugie: Zagadujemy Szeryfa RNK:

Mówimy mu, że szukamy uczciwej pracy. Okaże się, że właśnie nasza przyszła ofiara (radny Westin) ma jakąś. Gdy szeryf każe się w tej sprawie na siebie powołać, podchodzimy do bramy posiadłości Westina:

Zagadujemy strażnika i mówimy mu, że szeryf poinformował nas o pracy, którą ma do zlecenia Westin. Gdy policjant wyłączy pole siłowe – wchodzimy! Radnego spotkamy w tym miejscu:

Nie gadamy z Westinem, tylko od razu używamy na nim strzykawy z Trucizną. Stary upada i umiera. Wypadek? Wypadek. Serce po prostu odmówiło posłuszeństwa:-) Jeśli jednak zdecydujemy się wdać z Radnym w dyskusję, sprawa może potoczyć się inaczej. Gdy powiemy mu, że przysyła nas Bishop, Westin zaproponuje nam odstrzelenie bossa. Zapłaci nam więcej niż Bishop. Stracimy tym samym możliwość dalszego pracowania dla rodziny Bishopów. Standardowo – wybór jest Wasz. Jeśli jednak sprawiliśmy, by Westinowi „przytrafił się wypadek", wracamy do **Nowego Reno**. Informujemy Bishopa o wykonaniu misji. Otrzymujemy 1000$, 2000 PD i kolejne zadanie (misja [14]).

14. RODZINA BISHOP Zabić Carlsona w RNK.

UWAGA: Wykonanie tej misji wiąże się z koniecznością przystąpienia do rodziny Bishopów. Jeśli się na to nie zgodzimy – będziemy musieli z nią walczyć!

Drugie i ostatnie zlecenie od Bishopa. Tym razem musimy wykończyć Carlsona. W tym celu przyjdzie nam ponownie udać się do **RNK**. Nie ważne jak go zabijemy, czy po cichu, czy przez ogromną eksplozję – leży to w naszej gestii. Gdy będziemy na miejscu, kierujemy się w stronę **Ratusza**. W pomieszczeniu na prawo od posągu, okradamy tego oto Pana z Przepustki prezydenckiej:

Następnie udajemy się pod to pole siłowe i „używamy” przepustki na strażniku:

Wchodzimy do środka. W jednym z pokoi widzimy naszą przyszłą ofiarę:

Ustawiamy jakikolwiek ładunek wybuchowy na jedną minutę i w polu Kradzieży, uruchomioną bombę wkładamy Carlsonowi. Wychodzimy spokojnie z domu i czekamy chwilę, aż usłyszymy przyjemne BUUUM (hihihihi). Pora wrócić do Bishopa z bombową informacją:-) Otrzymujemy 2500 PD, 500$ oraz propozycję wstąpienia do rodziny. Jeśli się na to zdecydujemy, otrzymamy kolejne 1000 PD, kartę Karmy: Członek rodziny Bishop oraz zniżki u Renesco i Pani Kici. Jeśli odmówimy... lepiej chwyćmy do kabury.

15. RODZINA BISHOP Pani Bishop (opcjonalnie).

Panią Bishop znajdziemy na pierwszym piętrze kasyna Shark Club (**Druga ulica**):

Rozmawiamy z nią następująco:

Kim jesteś? / Należę do gatunku bezimiennych wędrowców... / Nieważne, dzięki. Muszę już lecieć. / Pewnie. Mały drink byłby mile widziany. / (Idź za nią.) / Idź na całość. / Mmmm, Leslie.

Po upojnej nocy z Panią Bishop, wypytujemy ją jeszcze o wszystko, co się da (wysoka Charyzma i Retoryka wskazane!) W szczególności zagadujemy o GECKa, **Kryptopolis** i o to czy jest szczęśliwa żyjąc u boku Bishopa. Opowie nam wtedy ona o Przystawce językowej do PIPBoy'a, który znajduje się w sejfie (normalnie go tam niema). Gdy kobieta zaśnie, otrzymamy 1000 PD za zmianę życia Pani Bishop na lepsze. Będzie ona również mamrotać przez sen coś o jakiś cyfrach. Są to sekwencje kombinacji do sejfu obok. Korzystamy z tego i otwieramy skrytkę. Grabimy wszystko (m.in. wspomnianą Przystawkę, która dodaje kilka PD i 5% do Retoryki). Udajemy się teraz do pokoju powyżej. Tutaj by móc otworzyć sejf, potrzebna będzie umiejętność Otwierania zamków. Proponuję jeszcze przeszukać biurka i regały we wszystkich 3 pokojach (masa kasy i sprzętu).

16. Gwiazda porno (opcjonalnie).

Jeśli chcesz zaistnieć jako lśniąca, rozpoznawalna gwiazda filmów... porno, udaj się do studia Golden Globes Porn na spotkanie z jednym z braci Corsican:

By móc otrzymać 1500 PD, 500$ i karty Karmy: Gwiazda porno i Żigolak, musimy mieć wysoką Siłę, Wytrzymałość, Zręczność i Charyzmę. Mogą nam w tym pomóc Mentaty i Wygrzew. Deklarujemy chęć zostania aktorem. Po udanej sesji zdjęciowej i nagranym Hot-Show, będziesz mógł wrócić po miesiącu do Braci Corsican, by zagrać w filmach XXX ponownie...

17. Magiczna kula (opcjonalnie).

By móc zdobyć Magiczną kulę, musimy udać się na drugie piętro kasyna Shark Club (**Druga ulica**). W tym oto stole bilardowym, znajdziemy naszą specjalną bilę:

Jeśli posiadamy Szczęście na poziomie 9,10 – będzie ona bardzo ciekawym i przydatnym znaleziskiem. Ma wiele zastosowań. Większość z nich ma na celu głównie rozśmieszenie gracza swoimi tekstami. Wyświetlane są one na ekranie komunikatora (musimy jej „używać" w inwentarzu). To jednak nie wszystko. Nie zdradzę Wam całości jej możliwości. Zepsułbym Wam tym po prostu zabawę. Powiem tylko jedno. W pewnym momencie Magiczna kula będzie podawać jakiś kod. Gdy to zrobi, udajmy się do **Kryptopolis**. Wchodzimy do Krypty 8 i używamy komputera koło windy na pierwszym piętrze. Zdobędziemy w ten sposób 2 Stimpaki i jednego Superstimpaka. Resztę niespodzianek do odkrycia, zostawiam Wam:-)

18. Ojciec Tully (opcjonalnie).

Zapijaczonego Ojca Tully'ego znajdziemy w **Pasażu handlowym**. Ma on tam swój nowoczesny, zadbany, ultra higieniczny kościół:

Za każdą przyniesioną mu Gorzałę, ksiądz opowie nam masę interesujących rzeczy o **Nowym Reno** (informacje o rodzinach mafijnych i spowiedziach mieszkańców). Oprócz tego, jeśli jest z nami współmałżonek/współmałżonka (Miria lub Davin, misja [8], **Modoc**) – Ojciec Tully, jest w stanie załatwić nam rozwód. Przeprowadzi w tym celu specjalny egzorcyzm. Do księdza wrócimy jeszcze po ukończeniu gry. O tym jednak później:-)

19. RODZINA WRIGHT Znajdź winnego przedawkowania przez Richarda Wrighta.

UWAGA: By odkryć prawdę nie możemy być członkiem rodziny Salvatore!

Ostatnia rodzina mafijna w **Nowym Reno**. Moja ulubiona, bo najmniej zepsuta. Zajmuje się głównie pędzeniem bimbru. Lepsze to niż narkotyki czy układy ze zbirami z **Navarro**. Czas podjąć się zadania wyjaśnienia tragicznej sytuacji – śmierci syna głowy rodziny Wrigtów. Gdy udamy się do **Wschodniej części Nowego Reno**, wchodzimy do budynku po środku. Spotkamy tam Keitha Wrighta. Mówimy mu, że szukamy pracy. Zezwoli nam on wtedy udać się do szefa rodziny Wright – Orville'a:

Zleci nam on zbadanie sprawy śmierci swojego syna – Richarda. Podejrzewa on, że ktoś sprzedał mu Jet i zmusił go, do jego zażycia. Prawda jednak nie okaże się tak oczywista. Po kolei jednak. Zagadujemy ponownie Keitha i wypytujemy go o brata. Pytamy go również o to, czy moglibyśmy przeszukać jego pokój. Gdy uzyskamy pozwolenie, idziemy porozmawiać z matka zmarłego Richarda – Panią Wright. Ją również wypytujemy o syna. Na końcu zaglądamy do pokoju Richarda i badamy pierwszy regał po prawej:

Znajdziemy w nim Pusty pojemnik na Jet. Otrzymamy za to 500 PD. Idziemy teraz na **Drugą ulicę** i pytamy Jimmy'ego J o znaleziony Pusty pojemnik na Jet:

Okaże się, że pojemnik ten był zatruty jadem Radskorpiona. Otrzymujemy kolejne 500 PD i idziemy złożyć wizytę Renesco w **Pasażu handlowym**. Gdy zapytamy go o zatruty pojemnik, **Renesco** pęknie i zacznie sypać. Okaże się, że rodzina Salvatore zleciła mu przygotowanie „zabójczego Jetu". Za odkrycie prawdy, otrzymamy 1000 PD. Czas przekazać wszystkie zdobyte informacje Orville'owi. Mówimy mu o Renesco, a potem, by go nie zabił – o rodzinie Salvatore. Otrzymamy raz po 500 PD, potem 2000 PD, 2 Gorzały, 40 sztuk Amunicji kal. 12 i 350$. Orville zleci nam również następne zadanie (misja [21]).

20. Zwerbować Myrona (opcjonalne).

Myrona znajdziemy w **Stajniach**. Byliśmy tam raz, gdy wykonywaliśmy zadanie dla rodziny Mordino (misja [6]). Gdy zdecydowaliśmy się wyrżnąć ją całą pień, będziemy musieli walczyć z członkami rodziny w **Stajniach**. Jeśli nie – droga wolna. Pomieszczenie, w którym znajduje się Myron, znajduje się pod ziemią:

Prowadzą do niego dwa zejścia z drabinką. Do pokoju Myrona możemy się dostać na dwa sposoby. Pierwszy to wybicie strażników strzegących kwatery. Drugi jest ciekawszy. Dostaniemy za niego 500 PD. Wystarczy porozmawiać z naukowcem stojącym w hangarze. Musimy powiedzieć jej, że również jesteśmy naukowcem. Staramy się ją uwieść i wypytać o Myrona. Gdy zapytamy się jej, czy możemy się z nim widzieć, wręczy nam ona Identyfikator Stajni. Dzięki niemu będziemy mogli swobodnie udać się na spotkanie z Myronem. Jeśli uda się nam go zwerbować, otrzymamy 750 PD. Więcej o nim podaję w statystykach:

Imię	Myron
PW	70, 77, 92, 107, 122 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	7, 8 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Nauka
Bronie	Pistolet wstrzykujący, Pistolet Gaussa
Udźwig	125
Uwagi	Świetny naukowiec, kiepski wojak. Jeśli cenimy sobie pomoc naukową bardziej niż bitewną – Myron będzie idealnym kompanem. Jest on w stanie przygotowywać nam kilka medykamentów. Do wyrobu każdego, będziemy mu musieli przynieść odpowiednie składniki. Oto leki, jakie może zrobić dla nas Myron: Stimpaki (Korzeń Xandrowy, Kwiat Broca, Pusta strzykawka), Superstimpaki (Owoc, Nuka-Cola, Stimpak), Antidotum (Ogon Radskorpiona).

Wypytujemy teraz Myrona czy istnieje antidotum na Jet. Okaże się, że tak. Za tą informację otrzymamy 2000 PD. Udajemy się teraz do **Kryptopolis** na spotkanie z dr Troyem (poznaliśmy go w misji [17], **Kryptopolis**). Pytamy się go, czy jest w stanie przygotować lekarstwo na

uzależnienie od Jetu. Doktorek jest w stanie to zrobić. Po chwili wręczy nam dwie sztuki Antidotum na Jet. Otrzymujemy za to - 2000 PD. Jedziemy z nim do **Redding** i wręczamy go dr Johnsonowi. Zdobędziemy 2500 PD i wykonamy tym samym misję [6] w **Redding**.

CIEKAWOSTKA: Gdy użyjemy na Myronie Antidotum na Jet – wzrośnie jego umiejętność Nauki.

UWAGA: Myron może nam się przydać w misji [17], **Kryptopolis**.

21. RODZINA WRIGHT Znajdź sposób na dostanie się do bazy Sierra.

Druga i ostatnia misja zlecona nam przez Orville'a. Tym razem mamy za zadanie udać się do **Bazy Wojskowej Sierra**. Jest to praktycznie ostatnia misja w **Nowym Reno**. Wrócimy tu tylko po to, by zdać relację z wycieczki do Bazy – Orville'owi. Zawitamy tu również po zakończeniu gry. Jest to jednak opcjonalne, ale się opłaca. Przed udaniem się do **BWS**, proponuje porządnie się dozbroić, uleczyć i wyposażyć w Stimpaki, Superstimpaki, materiały wybuchowe i granaty EMP. Czeka nas trudna batalia. Będzie ciężko, więc przygotujmy się dobrze.

B a z a W o j s k o w a S i e r r a

UWAGI: Potężna, świetnie broniona baza. Wykonamy tu misję [21] zleconą nam przez głowę rodziny Wright – Orville'a z **Nowego Reno**. Wieżyczki strażnicze najłatwiej jest zdejmować z odległości. Może nam w tym pomóc Karabin snajperski. Wiele miejsc na **Polu bitwy** jest zaminowanych. Uważamy więc i w razie potrzeby - używamy umiejętności Pułapki. Na terenie samej bazy znajdziemy masę książek, broni, pancerzy, amunicji i dysków opisujących historię bastionu Sierra. By poznać ciekawą cześć fabuły Fallouta 2 – proponuję przeczytać je wszystkie. Za wybicie każdego robota możemy zgarnąć nawet kilkanaście tysięcy PD! Staramy się omijać, dezaktywować lub rozsadzać pola siłowe. Na bieżąco leczmy tutaj swoich kompanów. Znajdziemy tutaj również Żółty moduł pamięciowy oraz (jeśli mamy wysoką umiejętność Nauki) zwerbujemy nowego towarzysza. Będzie ciężko, zawile i niebezpiecznie. Co to jednak dla nas? Bierzmy się do roboty!

Gdy trafimy na miejsce, zachowujemy ostrożność. Zmasakrowane ciała na **Polu bitwy** mówią sama za siebie. Czyścimy cały teren z Działek automatycznych (200 PD za każdą) i uważamy na porozmieszczane wszędzie pułapki. Z ciał zabitych ludzi podnosimy medykamenty, forsę i amunicję. Następnie podchodzimy do magazynu na zachodzie:

Rozbrajamy miny i podchodzimy do drzwi. Używamy na nich umiejętności Pułapki i Otwieranie zamków. Gdy włamiemy się do środka z podłużnej skrzyni wyjmujemy Wyrzutnię rakiet i Łuskę do haubicy. Zaraz bardzo się nam ona przyda. Penetrujemy jeszcze zawartość 3 mniejszych skrzyneczek i wychodzimy na zewnątrz. Na północnym-wschodzie, znajduje się pole z generatorami. Zdejmujemy broniącą je wieżyczkę i schodzimy na dół:

Przełączamy dźwignię:

Dzięki temu żółte emitery pola siłowego (nieprzekraczalne) wewnątrz bazy staną się czerwone (przekraczalne, ale bolesne). O co chodzi z tymi emiterami? Już wyjaśniam: Na terenie bazy znajdują się dwa rodzaje pól siłowych. Jedne są czerwone, drugie żółte. Przez te pierwsze możemy wprawdzie przejść, ale będzie się to wiązało ze stratą PW. Drugie można rozsadzić podłożonym niedaleko ładunkiem czasowym (Dynamit, Kordex). Można je również na dwa sposoby czasowo dezaktywować. Oto one: majstrując przy komputerach stojących niedaleko żółtych pól, bądź to przy generatorach (takie zwężenia przy kolumnie) używając na nich umiejętności Naprawa. Gdzie się dokładnie one znajdują i w których miejscach używać na nich Naprawy, pokazuję poniżej:

Jeśli zatem mamy dużo różnych ładunków wybuchowych, a cenimy sobie zdrowie nasze i naszych kompanów – dźwignię zostawiamy w spokoju. Wychodzimy na powierzchnię i udajemy się w pobliże małego hangaru. Znajdziemy w nim haubicę artyleryjską. Ładujemy ją wcześniej zdobytą Łuską do haubicy:

Jeebut! Wejście do bazy w uroczy i delikatny sposób stanęło otworem! Wchodzimy do środka. Z biurka po lewej zabieramy Papier z hasłem. Przekładamy go do miejsca broni głównych i używamy komputera przy polu siłowym. Gdy podamy hasło „Czajkowski”, wszystkie emitery pół siłowych na tym piętrze zgasną. Oto raz jeszcze cała sytuacja:

Kierujemy się na prawo i potem w dół do sali operacyjnej:

Ze skrytek w ścianie po prawej bierzemy medykamenty i książki. Z podłogi podnosimy Żel biomedyczny. Z szafek na dole wyciągamy Oko Dixona i Żółty moduł pamięciowy. Idziemy teraz na północ do sali treningowej po środku. Gdy klikniemy na każdy worek treningowy z osobna, otrzymamy 10% bonus do umiejętności Walki wręcz (2x5%). Umiejętność ta przyda nam się jeszcze **RNK**, **San Francisco** oraz (jeśli nie rozpoczęliście jeszcze walk bokserskich) - w **Nowym Reno**. Z szafek w pokoju na północy zabieramy amunicję, granaty EMP i Bojowy pancerz:

Dajemy go np. Sulikowi i przechodzimy do windy na samym środku pierwszego piętra. Gdy klikniemy na czujniku obok, pojawi się zgraja mechanicznych strażników. Złomujemy je i otrzymujemy ok. 2300 PD. Ze zgliszcz jednego z Robotów strażników (takich, co mieli strzelby i szklane głowy), wyjmujemy Motywator robota. Ponownie podchodzimy pod windę i używamy tym razem na czujniku – Oka Dixona:

Wskakujemy do windy i jedziemy na piętro drugie. Czeka nas prawdziwa demolka. Nasz Bozar i Wyrzutnia rakiet zbiorą dziś obfite żniwo. Działko obrotowe Marcusa nie przestanie się kręcić. Karabin snajperski Cassidy'ego dosięgnie każdego, a ostrze Sulika przetnie nie jeden przewód. Zanim przystąpimy do złomowania pobawmy się najpierw przy kilku komputerkach. Tym wyłączymy wszystkie maszyny w pomieszczeniu:

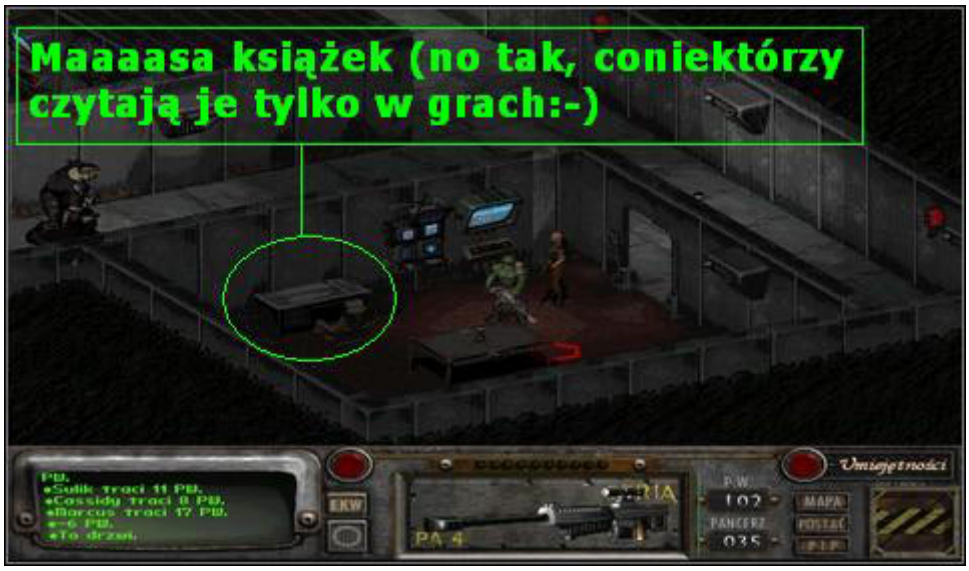
Zgarniemy za to 200 PD. Przy tym wyłączymy alarm na piętrze, (jeśli takowy uruchomiliśmy):

Za to dostaniemy 500 PD. Przy ostatnim wyłączymy pola siłowe i namagnetyzowaną podłogę:

W przypadku tego terminalu, musimy mieć wysoką umiejętność Nauki. W przeciwnym razie proponuję udać się drogą, którą zaraz podam. Rozwalamy teraz wszystkie roboty w holu. Eksterminację tych największych (wyglądają jak Mechy) – traktujemy priorytetowo. Dysponują one zabójczymi wyrzutniami rakiet. Trzy salwy pocisków obszarowych potrafią narobić kłopotów. Użycie granatów EMP mile widziane. Na końcu kierujemy się korytarzem, w którym używaliśmy pierwszego komputera. Schodzimy na dół i włamujemy się przez drzwi do pomieszczenia pełnego nieaktywnych robotów:

Gdy uda się nam wykończyć wszystkie (nie jest to trudne, ale długo trwa) powinniśmy zakasować ok. 9000 PD! Czad! Teraz coś na deser. Otwieramy tutaj każdą skrzynię - te większe, które są widoczne i te mniejsze, schowane za ścianą. Każda z nich zawiera mnóstwo dobrego sprzętu. Granaty, rakiety, zbroje, amunicja, gnaty. Jest tu wszystko, co dzieci wojny lubią najbardziej. Wydobyty Karabin plazmowy przekazujemy Marcusowi, a Pancerz bojowy – np. Cassidy'emu. W północną stronę tego poziomu się nie zapuszczamy. Jest tam masa pułapek i nic cennego. Wyjątek stanowi mała kuchenka. Na podłodze znajdziemy Ciastko:

Gdy go zjemy – czasowo otrzymamy 1 PA. Wracamy do windy i jedziemy na piętro trzecie. Ponownie anihilujemy wredne boty i idziemy cały czas korytarzem w prawo. Na południu zobaczymy to oto pomieszczenie:



Z biurka zabieramy masę książek, które obowiązkowo czytamy. Idziemy teraz korytarzem na północ. Będzie tam kolejne pomieszczenie. Ze skrytki w ścianie zabieramy Oko Cliftona. Idziemy w lewo. W pomieszczeniu po środku znajduje się potężny komputer SKYNET:

Gdy skorzystamy z konsoli obok, będziemy mogli porozmawiać z superkomputerem. Chce on wydostać się z bazy. W tym celu każe nam przejść na piętro czwarte i zdobyć Cybernetyczny mózg. Wracamy do wind. Używamy Oka Cliftona na czujniku koło lewej windy. Wsiadamy i jedziemy na piętro czwarte. Po raz ostatni będziemy mieli okazję zarobić trochę PD na nieaktywnych robotach po lewej. Gdy się z tym uporamy – kierujemy się korytarzem na prawo. Skręcamy potem w lewo, aż nie znajdziemy się w pobliżu kilku pomieszczeń:

Ze szkieletu Obcego zabieramy Wielką Księgę Nauki. Czytamy ją i przechodzimy do pokoiku z biurkiem i komputerem. Z sekretarzyku bierzemy Superstimpaki i kilka Mentatów. Podbijamy teraz do komputera u samej góry. By móc wydobyć z niego odpowiedni mózg (Cybernetyczny), musimy mieć umiejętność Nauki na minimum 120 - 130%. Jeśli tak nie jest – mogą nam w tym pomóc Mentaty. Staramy się wydobyć odpowiedni organ. To, jaki mózg uda nam się wydobyć, zależy od poziomu naszych umiejętności naukowych. Są cztery: upośledzony, szympansa, ludzki i cybernetyczny. Jak łatwo się domyślić – ten ostatni uzyskać jest najtrudniej. Próbujemy kilka razy, a gdy nam się to uda - wracamy na piętro trzecie. Kierujemy się na północny-zachód, aż nie trafimy do pomieszczenia przypominającego szpital:

Podchodzimy do robota na zapleczu u góry. Używamy na nim Żelu biomedycznego, Motywatora robota i Cybernetyczny mózg. Gdy to zrobimy, używamy komputera obok i rozpoczynamy proces rekonstrukcji robota. Gdy uda nam się to zrobić, zgarniemy niezłą sumkę PD i zyskamy nowego kompana – robota Skynet. Oto jego statystyki:

Imię	Skynet
PW	115, 143, 155, 179, 197, 210 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	10
Umiejętności	Ręczna broń palna
Bronie	Wszystko, co wchodzi w skład Ręcznej broni palnej
Udźwig	225
Uwagi	Dobry tragarz. Nie może nosić pancerza. Nieźle radzi sobie z mniejszymi pukawkami. By cieszyć się pełnią jego możliwości trzeba być postacią o wysokich umiejętnościach naukowych. Tylko wtedy możemy zdobyć Cybernetyczny mózg, który sprawia, że robot jest przydatny i coś znaczy.

UWAGA: Statystyki oraz umiejętności bojowe tego robota zależą od rodzaju mózgu, jaki w nim zainstalujemy. Mózg upośledzony najłatwiej uzyskać, ale jest najgorszy. Najtrudniej wydobyć Mózg cybernetyczny. Jest on jednak najlepszy.

CIEKAWOSTKA 1: Na czwartym piętrze znajduje się komputer pozyskujący organy. Można w nim pobrać zwłoki strażnika **BWS**. Nie będzie to jednak truchło, a żywy człowiek. Po krótkiej rozmowie koleś ucieknie. Pozostawi po sobie jednak Wiatrówkę „Czerwony kapturek" Edycja Limitowana.

CIEKAWOSTKA 2: Na trzecim piętrze możemy umieścić w maszynie do pobierania organów (wygląda jak Auto-Doc z **Kryptopolis**) któregoś z naszych kompanów. Najlepiej jest wydać mu rozkaz trzymania się na odległość i gdy wejdzie w maszynę – kazać mu poczekać. Udajemy się wtedy na piętro czwarte i uruchamiamy komputer koło biurka, w którym znaleźliśmy medykamenty. Włączamy sprzęt, wybieramy dawcę (człowiek) i organ (mózg). Uzyskamy w ten sposób Mózg ludzki. Niestety za poświęcenie kumpla, stracimy mnóstwo Karmy.

To wszystko co mogliśmy zrobić na terenie **Bazy Wojskowej Sierra**. Nabiliśmy tu mnóstwo PD i nieźle wyposażyliśmy naszą drużynę. Czas udać się na spotkanie z Orville'm. Zakończymy w ten sposób misję [21] w **Nowym Reno**. Gdy zdamy mu relację z wyprawy, otrzymamy 1000 PD, kartę Karmy: Członek rodziny Wright, dostęp do specjalnego wyposażenia ze zniżką u Eldridge'a w Broniach Nowego Reno i darmowe „usługi" u Pani Kici. Zanim opuścimy **Nowe Reno** – proponuje udać się jeszcze do Algernona (misja [4]). Pozwólmy mu ulepszyć Karabin plazmowy Marcusa. Otrzymamy wtedy Karabin turboplazmowy!

CIEKAWOSTKA: Możemy udać się do bimbrowni rodziny Wright. Jeżeli użyjemy na jednej z maszyn destylacyjnych Ogonu Radskorpiona – zatrujemy gorzelnię! Po pewnym czasie wszyscy manele i prostytutki w całym **Nowym Reno** zaczną umierać. Fajna sprawa, ale odradzam to posunięcie. Umrze w ten sposób min. Ojciec Tully. Stracimy wtedy opcję jego egzorcyzmów, masę zabawnych tekstów i ciekawą rzecz, jaką od niego otrzymamy po ukończeniu gry.

To wszystko. Pora złożyć wizytę **Bandytom**. Poznaliśmy położenie ich obozu dzięki mapie zdobytej w misji [12].

B a n d y c i

UWAGI: Zdradzieckie miejsce. Pełne pułapek, zabezpieczeń, zamkniętych skrzynek i żądnych krwi bandytów. Rozbroimy tu i otworzymy specjalnym sposobem bardzo ważny sejf. Będzie on zawierał m.in. Księgę przychodów i rozchodów. Udamy się z nią i Dyskiem Bishopa (misja [11] **Nowe Reno**) potem do **Kryptopolis**. Przyjdzie nam tu stoczyć długą, lecz w sumie łatwą potyczkę. Przeładujcie więc giwery i bierzcie się do sprzątania!

Gdy pojawimy się na miejscu, zejdźmy włazem w ziemi na dół. Następnie zacznijmy po kolei zdejmować bandytów strzałami z odległości. Gdy zbiorą się oni w kupkę – odpalamy w ich stronę rakietę, bądź prujemy serią z Bozara. Strzelają oni z broni, która nie wyrządzi nam, ani naszym towarzyszom, żadnej krzywdy. Po zamianie kryjówki bandytów w pogorzelisko, podchodzimy to tej szafki:

Wyjmujemy z niej m.in. pierwszy nieśmiertelnik. Następnie udajemy się w górę i skręcamy w lewo. Znajdziemy tam kolejną szafkę i drugi nieśmiertelnik:

Na końcu podchodzimy w to miejsce:

Zanim zaczniemy bawić się sejfem, wyciągamy z kolejnej szafki – trzeci nieśmiertelnik. Zdobędziemy w ten sposób pełen komplet, trzech nieśmiertelników-kluczy. Powinny to być: Blondi, Tuco i Anielskie Oczy. Podchodzimy teraz do sejfu. W oknie dialogowym sprawdzamy czy skrytka ta nie zawiera pułapek. Jeśli taką odkryjemy – staramy się ją rozbroić. Gdy się nam to uda, otwieramy sejf, korzystając z numerów wyrytych na znalezionych nieśmiertelnikach. W momencie, gdy sejf stanie przed nami otworem, wyjmujemy z niego masę dóbr i Księgę przychodów i rozchodów. Penetrujemy teraz zawartość wszystkich szafek na samym południu kryjówki bandytów. Są one pozamykane, więc włamujemy się nich. Wymyjemy interesujące nas rzeczy i udajemy się w to oto miejsce:

Przed nami para zamkniętych drzwi i zaminowana podłoga na zachodzie. Kraty otwieramy umiejętnością Otwierania zamków, a podłogę rozbrajamy zdolnością Pułapki. Gdy się nam to uda, przechodzimy do następnej lokacji. Trafimy do podejrzanie pustych jaskiń. Przesuwamy się ostrożnie w pobliże drabinki na północy. Gdy popełnimy jakiś błąd – zapadniemy się pod ziemię. Prosto w legowisko mniejszych i większych Radskorpionów. Gdy udało nam się bezpiecznie zejść po drabince na dół, otwieramy ogień do skorupiaków i czyścimy każdą grotę. Wracamy teraz na górę i idziemy dalej na zachód. Nawet, jeśli teraz się zapadniemy, żadne robale nas nie zaskoczą. Wszystkie je w końcu wytłukliśmy. Idziemy cały czas na zachód. Ignorujemy grotę na północy. Jest obficie zaminowana i niczego cennego nie zawiera. Wychodzimy na powierzchnię. Otrzymamy wtedy 2000 PD za zlikwidowanie kryjówki bandytów i wybicie wszystkich jej lokatorów. Wskakujemy teraz do auta. Z Dyskiem Bishopa i Księgą przychodów i rozchodów udajemy się do **Kryptopolis**. Gdy trafimy do **Miasta wewnętrznego**, każemy Marcusowi tutaj na nas poczekać. Niestety mutanty i ghule nie mają prawa wstępu. Udajemy się na spotkanie z Lynette. Rozmawiamy z nią i informujemy o wszystkim, czego udało nam się dowiedzieć i dokonać do tej pory. Za pokonanie bandytów nękających **Kryptopolis** otrzymujemy 1000 PD. Za udowodnienie, że Bishop pracował dla **RNK** – 2500 PD. Za ujawnienie misji szpiegowskiej Moore'a – 500 PD. Na końcu, Lynette poprosi nas o dostarczenie pewnego dysku do Westina – radnego **RNK**. Oczywiście pod warunkiem, że nie zabiliśmy go dla Bishopa w misji [13] (**Nowe Reno).** Zanim udamy się w ponowną podróż, proponuję zagadać jeszcze McLure'a. Jeśli powiemy mu, że **Redding** jest uzależnione od Jetu, otrzymamy 250 PD. Wracamy teraz przyłączyć do nas Marcusa i jedziemy do **Republiki Nowej Kalifornii**. Gdy trafimy na miejsce, każemy schować broń naszym towarzyszom. My też to robimy. Idziemy teraz na **Ranczo Westina**. Zagadujemy go i wręczamy mu dysk od Lynette. Otrzymujemy 2000 PD i nowe zadanie od Westina. Mamy teraz z kolei przekazać Lynette dysk od niego. Raaany, ile tego jeżdżenia. Ktoś powinien nam zwrócić za benzynę. Jedziemy do **Kryptopolis**, każemy poczekać Marcusowi i idziemy do Pierwszego Obywatela. Wręczamy jej dysk od Westina, kasujemy 1500 PD i idziemy do Randalla po nagrodę. Będzie to H&K G11 i 2 granaty. Eeee, proponuję wszystko to wymienić na książki u Randalla. Będzie z nich więcej pożytku niż z nagrody Lynette.

To wszystko co mogliśmy zrobić w **Kryptopolis**. Nie będzie potrzeby przyjeżdżać tu ponownie. Pora zająć się teraz **RNK** na poważnie. W drogę!

R e p u b l i k a N o w e j K a l i f o r n i i (R N K)

UWAGI: W **RNK** byliśmy już nie raz. Paradować swobodnie z bronią możemy tylko na terenie **Bazaru**. By dostać się do **Centrum** czy **Ratusza**, musimy ją mieć schowaną. Nasi towarzysze również! W przeciwnym razie, cała policja zacznie do nas strzelać. Możemy tu zarobić mnóstwo kasy jako ochroniarz karawan (misje [2] i [11]). Będziemy mogli zwerbować nowego towarzysza (misja [11]) i ponownie ulepszyć nasze auto (misja [3]). Misję [6] potraktujcie priorytetowo. Będziemy w niej mogli podnieść o dwa punkty jeden z naszych współczynników głównych. Jeśli mamy dobre gadane, misja [7] jest w sam raz dla nas. Rozpoczynając misję [13] odblokujemy nowa lokację – **Kryptę 15**. Zarówno w niej, jak i w misji [12], zdobędziemy współrzędne **Krypty 13**. To chyba tyle. Powodzenia!

Zadania/misje:

1. Pilnowanie auta (opcjonalnie).
2. Ochrona karawany – Stanwell - (opcjonalnie).
3. Kolejne ulepszenie samochodu (opcjonalnie).
4. Zabij centrologa w RNK dla Merka / Pokonaj Lenny'ego na ringu.
5. Pobierz papiery od dr Henry'ego.
6. Zeta-skan u Centrologa (obowiązkowo).
7. Powstrzymaj Jacka przed wysadzeniem elektrowni.
8. Zdobądź dla Vortisa Łowcy Niewolników mapę od Strażników RNK.
9. Uwolnij niewolników z zagrody (dla Strażników).
10. Sprawdź działanie serum mutagenicznego na super-mutancie. Spróbuj w Broken Hills.
11. Ochrona karawany – Duppo - (opcjonalnie).
12. Sprawdź uprowadzenia braminów / Współrzędne Krypty 13
13. Zdobądź części/uzyskaj dostęp do krypty 15.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Pilnowanie auta (opcjonalnie).

Gdy przyjedziemy do **RNK**, Doofus zaproponuje nam przypilnowanie naszego auta za 5$:

Zgadzamy się i przystępujemy do poważniejszych rzeczy.

2. Ochrona karawany – Stanwell - (opcjonalnie).

U Stanwella na **Bazarze**, możemy się zatrudnić w charakterze strażnika karawany:

Wyrusza ona do **Redding** (jedenastego, każdego miesiąca). Wynagrodzenie? 2000$. Polecam. Jest to jedna z najbardziej opłacalnych tego typu robót.

3. Kolejne ulepszenie samochodu (opcjonalnie).

W zachodniej części **Bazaru**, stoi zakapturzony człowiek:

Jest to Ratch. Chce on nam sprzedać specjalny dopalacz do samochodu o nazwie „Klaudia". Zażyczy on sobie za to 1000$. Gdy wrócimy do niego po 6 godzinach, ulepszenie w naszym samochodzie będzie zamontowane. Nie ma to jak dbać o swoje cztery kółka. Proponuje skorzystać z tej opcji.

4. Zabij centrologa w RNK dla Merka / Pokonaj Lenny'ego na ringu.

Mark zleci nam jedno z tych zadań. Będzie to losowe wygenerowanie misji, więc opiszę je obie.

Zabij centrologa w RNK dla Merka

UWAGA: Jeśli zrealizujemy to zadanie, stracimy możliwość wykonania misji [7].

Zadanie to zleca nam Merk. W **Bazarze** pojawia się on tylko nocą. Spelunka, w jakiej się znajduje jest tutaj:

Chce on się pozbyć pewnego Centrologa przebywającego w swoim kościele W **Centrum**:

By zabić mnicha, nie zwracając przy tym uwagi strażników, musimy być ostrożni. Proponuję odłączyć od nas ekipę, włączyć skradanie i zajść Centrologa od tyłu. Nie możemy użyć żadnej broni palnej! Dwa celne ciosy i precyzyjny kopniak powinny wystarczyć. Kobieta ma niewiele PW. Można

również wysadzić ją w powietrze, podkładając jej jakikolwiek ładunek wybuchowy w oknie Kradzieży. Gdy nam się to uda, otrzymamy 2000 PD i stracimy Karmę. Udajemy się teraz do Merka.

Pokonaj Lenny'ego na ringu.

Lenny to ten potężny Supermutant stojący przy barze. Mark zleci nam pokonanie go na ringu. Proponuje najpierw okraść Lenny'ego ze wszystkich Stimpaków i jego Wspomaganej rękawicy. Nie będzie się on miał, czym leczyć. Będzie zadawał również słabsze ciosy. Gdy zatłuczemy mutanta, wracamy do Marka. Zleci nam on wtedy misję [5].

5. Pobierz papiery od dr Henry'ego.

Kolejne zadanie od Merka. Dostaniemy je, jeśli wykonaliśmy poprzednią [4] misję. Tym razem mamy ukraść pewne dokumenty dr Henry'emu w **Centrum**. Nie możemy jednak niczego mu zrobić! Oprócz podprowadzenia papierów oczywiście. Jego gabinet znajduje się w tym miejscu:

Dokumenty znajdują się w jego biurku. Bierzemy je i wracamy do Merka. Dostajemy od niego 1000$ i otrzymujemy 1000 PD.

6. Zeta-skan i lista dla AHS-9 (obowiązkowo).

Jeśli ukończyliśmy misję [4] nie możemy zrealizować tego zadania. Nawet nie jest to zadanie, a pewna ciekawostka. Musimy w tym celu zagadać Centrologa (poznaliśmy go w misji [4]). Robimy to tak:

Nie. / Pomóc? Jak? / Więc jak to uszeregowanie działa? Czy to bolesne? / Jasne / [KONIEC] / [DALEJ] / [KONIEC]

Po zakończeniu seansu nasze Szczęście podskoczy o 2 punkty! Jesteśmy, więc szczęśliwi, a przynajmniej powinniśmy:-) Centrolog przekaże nam również pewien list. Mamy go dostarczyć do AHS-9 w **San Fransisco**.

7. Powstrzymaj Jacka przed wysadzeniem elektrowni.

Coś dla mistrzów słowa. Czas pobawić się w negocjatora. By móc wykonać tą misję, musimy mieć wysoki poziom umiejętności Retoryki. Mogą nam tu pomóc Lustrzanki Mansona z **Nowego Reno**. Elektrownię, w której znajduje się sabotażysta znajdziemy w **Centrum**:

Podchodzimy do dziewczyny i stojącego koło niej robota. Poprosi nas ona o powstrzymanie Jacka. Chce on przeprowadzić samobójczy szturm na instalacje elektryczne wewnątrz budynku. By móc go powstrzymać i zarobić maksymalną ilość PD (6000!) z Jackiem rozmawiamy następująco:

Nie rób tego, Jack. Zawsze jest lepsze rozwiązanie. / Nic. Gówno wiem o twoich problemach. Może ty mi lepiej powiesz. / Kto chce cię zabić? / A więc pozwól, zajęło się nią prawo. A nie w ten sposób, Jack. / A więc wysadzenie elektrowni załatwi Mirę? / Posłuchaj, przemyśl to sobie. Wysadź to miejsce, a będzie to dowodem na wszystko, co o tobie mówi. / Tak, Jack. To prawda. / Oto twoja szansa. Bądź wielki. Daj jej popalić.

Jest to najtrudniejsza konwersacja w grze. Jeśli jednak uda nam się ją pomyślnie przeprowadzić, uratujemy i Jacka i elektrownię. Otrzymamy również od dziewczyny w środku, obfity zestaw 4 książek. Obowiązkowo je czytamy!

8. Zdobądź dla Vortisa Łowcy Niewolników mapę od Strażników RNK.

Vortisa znajdziemy w północnej części **Bazaru**. Ma on tam swoją gildię niewolników:

Jeśli powiemy mu, że szukamy pracy, zleci nam on zdobycie mapy od Strażników przebywających w **Centrum RNK**. Udajemy się na miejsce:

Mapa Strażników leży na stole. Bierzemy ją i wracamy do Vortisa. Dostaniemy od niego 500$.

9. Uwolnij niewolników z zagrody (dla Strażników).

Misję tą zleca nam **Elise**. Jej „warsztat”, który tak naprawdę jest przykrywką, znajduje się w tym miejscu:

Zawitaliśmy tu w misji [8]. Gdy powiemy jej, że szczerze nienawidzimy łowców niewolników, zleci nam ona pozbycie się takich w **Bazarze**. Mamy ich wybić w pień i uratować wszystkich niewolników z klatek. Wracamy, zatem w dobrze znane nam miejsce, w którym spotkaliśmy Vortisa (misja [8]). Nic prostszego. Pora nareszcie trochę sobie postrzelać. Gdy wymalujemy wszystkimi szumowinami pobliskie ściany, podchodzimy do cel na zewnątrz. Przy każdym rzędzie klatek używamy przełączników:

Uwolnimy w ten sposób wszystkich niewolników. Podleczamy się, chowamy broń i wracamy do Elise. Za wykonanie misji otrzymujemy Odznakę strażnika i 3000 PD. Nieźle.

10. Sprawdź działanie serum mutagenicznego na super-mutancie. Spróbuj w Broken Hills.

Zadanie to zleca nam dr Henry. Poznaliśmy go w misji [5]. Poprosi nas o sprawdzenie działania jego serum mutagenicznego. Mamy go użyć na jakimś Supermutancie. Henry proponuje udać się do **Broken Hills**. Udajemy się na miejsce i przechodzimy do **Części mieszkalnej**. Surowicy mutacyjnej używamy np. na tym mutancie:

Gdy zaaplikujemy mu serum, mutasek się roztopi. Wynika z tego, że doktorek musi chyba jeszcze dopracować swój specyfik:-) Zgarniamy 1000 PD i wracamy do Henry'ego. Mówimy mu o niedoskonałości jego serum i zgarniamy nagrodę. Będzie nią Cyber-Pies! Kolejny towarzysz możliwy do zwerbowania. Oto jego statystyki:

Imię	Cyber-Pies
PW	97, 107, 107, 127, 127 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	9,12 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Walka wręcz
Bronie	Kły, pazury, wredne szczekanie
Udźwig	Brak
Uwagi	Słaby i nieprzydatny. Z oczywistych względów nie może niczego dźwigać. Kręci się tylko pod nogami i szuka jak tu wejść nam na linię ognia. Odradzam.

11. Ochrona karawany – Duppo - (opcjonalnie).

Kolejną osobą w **NRK**, która może nam zlecić ochronę karawany jest Duppo. Jego zakład mieści się w **Centrum**:

Jest to jednorazowa wyprawa do **Redding**. Jeśli nie pozwolimy skrzywdzić nikomu żadnej krowy, otrzymamy 2000$ + 1000$ premii. Jest to szalenie opłacalne, bo podczas podróży zaatakuje nas wielu przeciwników. Podskoczyłem w ten sposób o cały poziom! Szczerze polecam tą robotę. Na prawdę warto. Jeśli podejmiemy się pracy u Duppa, każe nam on przyjść na drugi dzień pod bramę **Rancza Westina**. Spotkamy tam gościa w Skórzanym pancerzu. Gdy go zagadamy, misja się rozpocznie.

12. Sprawdź uprowadzenia braminów / Współrzędne Krypty 13

Misję tą zleci nam Westin. Oczywiście pod warunkiem, że nie zabiliśmy go dla Bishopa w misji [13] **(Nowe Reno).** Jego posiadłość mieści się w lokacji zwanej: **Ranczo Westina**. Mamy zbadać, dlaczego jego braminy znikają. Udajemy się teraz do Felixa. Stoi on zaraz przy wejściu do mieszkania Westina. Prosimy go by zaprowadził nas na pastwisko. Gdy trafimy na miejsce, po pewnym czasie zjawią się dwa Szpony śmierci. Nie zaatakują nas jednak, tylko odejdą. Wychodzimy z mapy i wracamy powiedzieć o tym Westinowi. Za wykonanie misji, otrzymamy 1000 PD.

Współrzędne **Krypty 13** możemy zdobyć w bardzo interesujący sposób. Na **Ranczu Westina** znajduje się mały domek. Stoi tam Bob:

Gdy postawimy mu jakiegoś drinka (musimy mieć przy sobie Piwo lub Gorzałę) opowie nam o przygodzie swojego życia. Poznawszy historię Boba, udajemy się do dr Jubilee w **Centrum**:

Zagadujemy go o mapę Boba. Lekarz mówi, że ma tylko jakiś obraz. Może nam go sprzedać za 10.000$. Kupujemy go i przyglądamy się malowidłu bliżej. Odkryjemy w ten sposób naszkicowaną mapę. Poznamy dzięki temu współrzędne **Krypty 13**. Ja sobie odpuściłem to rozwiązanie. Namiary na **Kryptę 13** możemy uzyskać za darmo W **Krypcie 15** (misja [2]). Za opcję z Bobem nie otrzymamy nawet złamanego PD. 10 kawałków również piechotą nie chodzi.

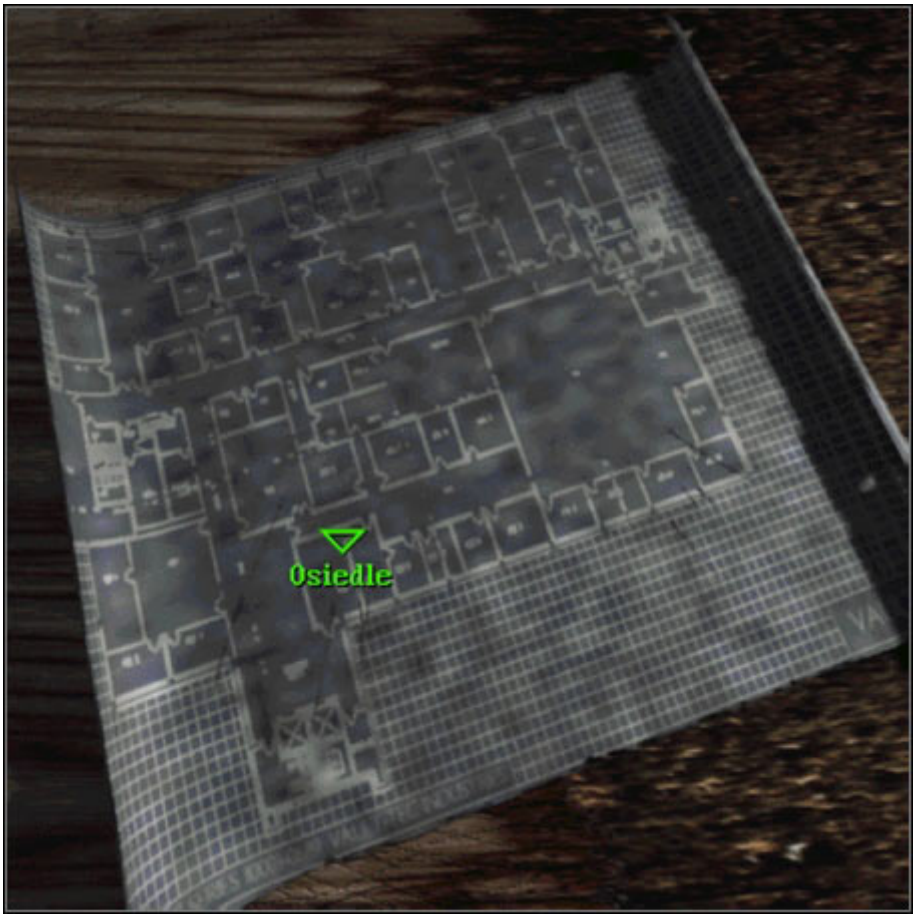
13. Zdobądź części/uzyskaj dostęp do krypty 15.

Misję tą zleca nam Tandi. Ta sama Tandi, którą uratowaliśmy w pierwszym *Falloucie* (przybyło jej tylko, trochę zmarszczek:-) Ach, te wspomnienia... Nie mówię już nawet o posągu Przybysza z Krypty 13, który mieści się na placu **Ratusza**. Pokój Tandi znajduje się w gmachu Kongresu (**Ratusz**):

Gdy zapytamy Guntera, że szukamy pracy – zleci nam on udanie się z tym do Tandi. Jeśli powiemy jej, że preferujemy rozwiązania dyplomatyczne, zleci nam ona udanie się do **Krypty 15**. Mamy z niej wydobyć specjalne części dla **RNK**. Jak to zrobić, opiszę w misji [2] i [3] w **Krypcie 15**.

Na tym kończy się nasza przygoda w **Republice Nowej Kalifornii**. Wykonaliśmy tu praktycznie wszystkie zadania poboczne. Wrócimy tu jeszcze po zbadaniu sprawy w **Krypcie 15** (misja [13]). Powodzenia. Niech wam piasek lekkim będzie...

K r y p t a 1 5



UWAGI: Wszystkie misje, jakie przyjdzie nam tu wykonać mają ścisły związek z **RNK**. Zrealizujemy tu m.in. misję [13] z **RNK** i zdobędziemy współrzędne **Krypty 13**. Znajdziemy tu również bardzo dobrą broń dla Sulika. Będzie to Rozpruwacz. Resztę Wam opowiem podczas tłumaczenia każdego zadania z osobna. Do dzieła przyjaciele!

Zadania/misje:

1. Ocal Chrissy.
2. Zabij Dariona.
3. Sfinalizuj transakcję z RNK.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Ocal Chrissy.

Po przybyciu na miejsce, nikt nie będzie chciał z nami rozmawiać. Wyjątkiem będzie stojąca na środku lokacji, Rebeka:

Gdy rozpoczniemy z nią rozmowę, zaprosi nas ona do swojego namiotu, by porozmawiać w cztery oczy. Okazuje się, że jej córka Chrissy zaginęła. Niezwłocznie udajemy się na poszukiwania. Kierujemy nie na wschód. By móc przedostać się do następnej lokacji, będziemy musieli zagadać kobietę blokującą przejście. Gdy powiemy jej, że szukamy małej dziewczynki, laska odejdzie. Przechodzimy dalej. Trafimy na miejsce, w którym znajduje się mała chatka ze stojącym obok strażnikiem. Mamy teraz dwie opcje na odbicie dziewczyny. Pierwsze rozwiązanie to dyplomatyczne załatwienie sprawy. Z kolesiem rozmawiamy następująco:

Szukam zaginionej dziewczynki. Widziałeś ją? / Oddaj dziewczyną, a nikomu nie stanie się krzywda. / Bo jeśli będziemy walczyć, ktoś może zginąć, a nie wiem jak tobie, ale mi do śmierci nie spieszno. Załatwimy to po przyjacielsku, dobra? / Dzięki, mądry z ciebie gość.

Otrzymujemy wtedy od niego klucz do celi. Używamy go na drzwiach jednego z pokoi w chatce i uwalniamy Chrissy. Po krótkiej rozmowie, zaprowadzamy ją do matki. Druga opcja to wybicie wszystkich strażników w pień. Jest to bajecznie łatwa sprawa. Gdy odstrzelimy oprawców, zabieramy klucz do celi z ciała tego, co nosił Metalowy pancerz. Używamy go na drzwiach jednego z pokoi w chatce i uwalniamy Chrissy. Po krótkiej rozmowie, zaprowadzamy ją do matki. Za wyswobodzenie dziewczyny, otrzymujemy 2500 PD.

2. Zabij Dariona.

By otrzymać to zadanie, musimy wpierw wykonać misję [1]. Zeke stoi w swoim biurze na północy **Osiedla**:

Zleca nam on zajęcie się Darionem, który okupuje kryptę na wschodzie. Wręczy nam on Kartę dostępu do Krypty 15. Sprawdzamy stan amunicji i medykamentów, po czym udajemy się na małe, ołowiane szaleństwo. Przechodzimy teraz w sektor, w którym uratowaliśmy wcześniej Chrissy. Gdy będziemy na miejscu, używamy karty na windzie i jedziemy na piętro pierwsze. Wykańczamy teraz wszystkich ludzi Dariona na tym poziomie. Przed walką porządnie naszprycują się oni Mentatami i Wygrzewami. Podnieśli, więc oni czasowo swoje umiejętności. Zachowujemy, zatem ostrożność i staramy się ubić jak największą ilość zbirów, strategicznie przeprowadzanym ogniem seryjnym. Przed wejściem do windy możemy również skorzystać z pomocy lekarskiej doktorka. Stoi on po prawej stronie od wejścia do krypty. Jedziemy teraz na piętro drugie. Tutaj również zamieniamy w proch całą świtę Dariona. Kierujemy się teraz do wschodniej części tego piętra. Znajdziemy tam zepsuty generator i biurko w jednym z pomieszczeń:

Z biurka zabieramy amunicję do Bozara, książkę i leki. Na generatorze używamy najpierw umiejętności Nauki, a potem Naprawy. Gdy uda nam się go zreperować, przywrócimy tym samym zasilanie w całej krypcie. Otrzymamy za to 3000 PD! Udajemy się teraz na ostatnie, trzecie piętro. Po wybiciu kolejnych sługusów Dariona, wchodzimy do małego pomieszczenia z dwoma metalowymi szafkami:

Z jednej z nich wyjmujemy Części komputerowe z krypty 15. Są one niezbędne do ukończenia misji [14] w **RNK**. Przechodzimy teraz w stronę dwóch świecących się komputerów:

Z pierwszego ładujemy do Pip-Boya lokalizację **Krypty 13, a za pomocą** drugiego, wyłączamy pola siłowe na parterze. Włączyły się one wraz z naprawieniem generatora na piętrze drugim. Teraz mamy okazję je manualnie wyłączyć. Robimy to i uderzamy w stronę pomieszczenia, w którym znajduje się Darion z obstawą w Pancerzach bojowych. Staramy się nie podchodzić do niego za blisko. Ma on Miotacz ognia, którym wie jak się posługiwać. Po odstrzeleniu bossa (6000 PD), podchodzimy do komputera pośrodku:

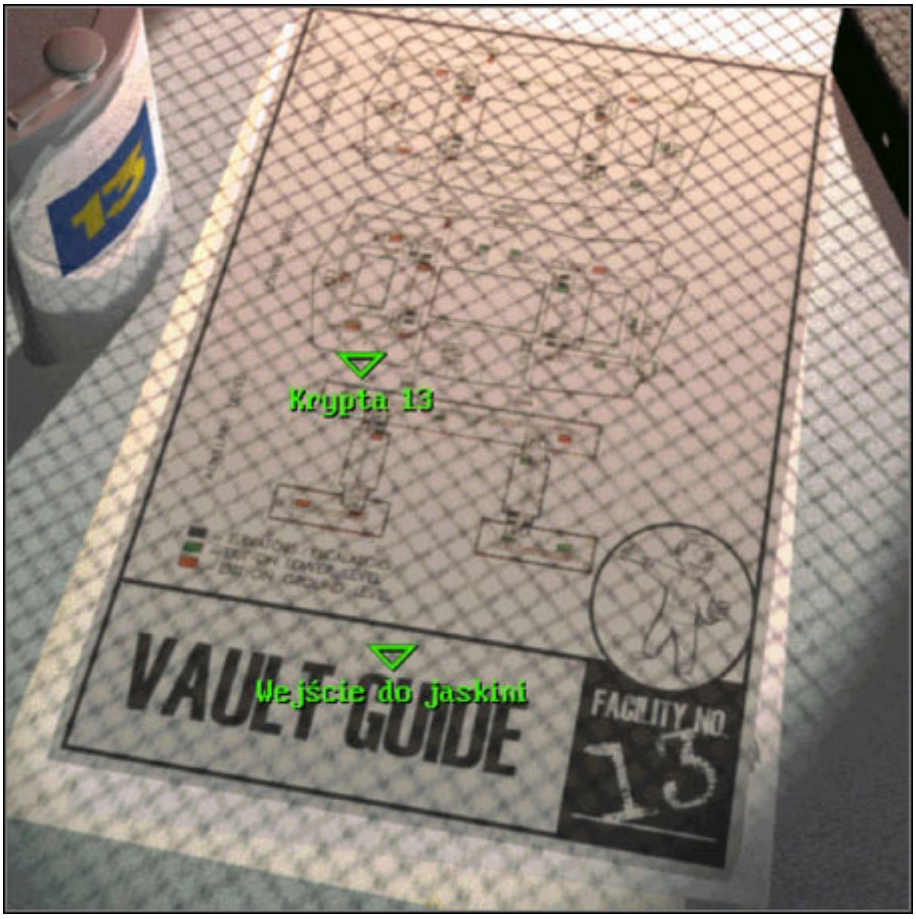
Gdy z niego skorzystamy, dowiemy się, że **RNK** ma szpiega w swoim personelu. Wychodzimy teraz z krypty, wracamy do Zeke i informujemy go o rozwiązaniu problemu z Darionem.

3. Sfinalizuj transakcję z RNK.

Misję tą otrzymujemy jednocześnie z zadaniem [2]. Gdy mamy już Dariona z głowy i trzymamy w ręku Dysk o szpiegu w RNK, nie pozostaje nam nic innego jak ponownie udać się do **Republiki Nowej Kalifornii**. Gdy trafimy na miejsce, chowamy broń, wchodzimy do **Ratusza** i udajemy się na spotkanie z Tandi. Gdy zdamy jej relację, co zaszło w **Krypcie 15**, ta każe nam udać się do Guntera. Za dostarczone części i sfinalizowanie transakcji między **RNK** a **Kryptą 15**, otrzymamy 6000$ i 5000 PD. Za odkrycie szpiega – 4000$ i 4000PD.

To wszystko. Do **Krypty 15** i **RNK** nie będziemy musieli już po nic wracać. Pora wreszcie zająć się głównym zadaniem – odnalezieniem GECKa. Poszukajmy w **Krypcie 13**.

K R Y P T A 1 3



UWAGI: Znajdziemy tu wreszcie nasz wymarzony GECK. Wykonamy, zatem misję [2] z **Arroyo**. Oprócz tego pomożemy Szponom śmierci naprawić ich komputer. Będziemy potrzebować do tego Komputerowego modułu głosowego. Jeśli nie znaleźliśmy takowego na drugim piętrze Krypty 8 w **Kryptopolis**, będziemy mogli kupić go za 3000$ u Eldridge'a w **Nowym Reno**. W **Krypcie 13** na trzecim piętrze, będziemy mogli zwerbować do swojej drużyny nowego kompana – Gorisa. Znajdziemy tu również Części komputera nawigacyjnego. Bardzo się nam one przydadzą w **San Francisco**. To na razie tyle. Bierzmy się do roboty.

Gdy wejdziemy do **Krypty 15**, przy wejściu przywita nas Gruthar:

Gdy powiemy mu, że jesteśmy w stanie naprawić jego komputer, pozwoli nam on swobodnie poruszać się na terenie krypty. Wskakujemy teraz do windy po lewej i jedziemy na piętro trzecie. Kierujemy się na dół i skręcamy do małego pomieszczenia z metalowymi skrzynkami po prawej:

W jednej z nich, znajdziemy G.E.C.K. Opis radości na obrazku powyżej myślę, że mówi sam za siebie:-) Otrzymamy za to 4000 PD. Trochę mało jak za taką tułaczkę, wiele bitew i mozolne poszukiwania. Ale co tam, zawsze coś. W innej skrytce znajdziemy z kolei Części komputera nawigacyjnego. Jak już wspomniałem we wstępie - bardzo się nam one przydadzą w **San Francisco**. Udajemy się teraz do pomieszczenia na samym wschodzie. Znajduje się tam główny komputer krypty. Na konsoli po prawej montujemy znaleziony bądź zakupiony - Komputerowy moduł głosowy:

Za naprawę komputera, otrzymamy magiczną sumę 5000 PD. Zanim wyjdziemy z **Krypty 13**, proponuję udać się jeszcze do biblioteki na samym zachodzie. Spotkamy tam Gorisa:

Gdy odpowiednio go zagadamy, wyrazi on chęć podróżowania z nami. Jest on bardzo cennym kompanem. Ma mnóstwo PA, niezłą sumkę PW, świetny udźwig i zabójcze ciosy. Normalnie jest on zakapturzony. Jednak, gdy rozpoczyna się jakakolwiek walka – zrzuca on swój habit, okazując tym samym swoje prawdziwe, zabójcze oblicze. Oto statystyki Gorisa:

Imię	Goris
PW	125, 134, 145, 155, 166, 175 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	11, 13 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Walka wręcz
Bronie	Szpony „śmierci” :-)
Udźwig	225, 250 [wzrost udźwigu odpowiada PzD]
Uwagi	Goris po pewnym czasie odłączy się od naszej drużyny. Uda się on wtedy na pomoc swojemu gniazdu w **Krypcie 13**. Nie zdoła on jednak powrócić na czas. Za to my możemy powrócić do **Krypty 13** i ponownie przyłączyć do siebie Gorisa. Nie może nosić żadnego pancerza. Więcej uwag podałem powyżej.

Czas udać się teraz do **Arroyo**. Tam gdzie to wszystko się zaczęło. Szykuje się niezła biba i mocne oblewanie sukcesu. W drogę bracia!

Gdy dotrzemy na miejsce, nie zastaniemy spodziewanego aplauzu i splendoru. Jedyne, co zobaczymy to konającego Hakunina i same zgliszcza. Okazuje się, że naszą wioskę zaatakowali żołnierze z **Navarro**. Część mieszkańców wymordowali, część pojmali. Na końcu odlecieli Lataczami, pozostawiając po sobie śmierć i pożogę. Pora na piekielną zemstę. Udajmy się jednak najpierw do **Bazy Wojskowej**. Leży ona na samym południu mapy świata. Nie zapomnijmy tylko wziąć ze sobą masy amunicji i Stimpoli. Pamiętajmy również o wyposażeniu naszych braci. Let’s go!

B a z a W o j s k o w a

UWAGI: Jest to ta sama baza, w której zniszczyliśmy kadzie Mistrza w *Falloucie 1*. Teraz zostały po niej same zgliszcza. Jest ona okupowana przez niemałą liczbę ocalałych Supermutantów. Znajdziemy tu lepszą zbroję (Pancerz wspomagany), mocniejszą broń (Pistolet Gaussa PPK12), kilka książek, masę rakiet i Zielony moduł pamięciowy. W **Bazie Woskowej** będziemy również mogli naprawić generator i spotkać się z szamanem Melchiorem. Dzięki jego zwierzątkom, natłuczemy tu mnóstwo PD. Proponuje również zbierać wszystkie dyski (jest ich 5) z ciał zabitych żołnierzy Enklawy. Dowiemy się z nich wielu ciekawych rzeczy na temat historii **Bazy Wojskowej**. Chwyćcie za broń i zacznijcie głosić prawdę w bazie. Raz jeszcze...

Na dzień dobry zaatakuje nas zgraja 9 wściekłych wilków. Po rozprawieniu się z watahą kundli, podnieśmy z namiotów Młodego elektronika, rakiety i amunicję do Rozpruwacza Sulika. Mapa geologiczna w jednej ze skrytek nie powinna nas obchodzić. Lokalizację **RNK** już znamy. Byliśmy tam nie raz. Z zamkniętego szałasu koło wejścia do bazy, zabieramy jeden ładunek wybuchowy. Podchodzimy teraz do wystających z ziemi przewodów i rur. Znajdziemy koło nich Metalowy drąg. I teraz uwaga. Podchodzimy do wózka górniczego pośrodku. Najpierw montujemy na nim znaleziony drąg. Potem ustawiamy ładunek wybuchowy i przyczepiamy go do zainstalowanego pręta. Na koniec popychamy wagonik. Boom. Otworzyliśmy właśnie zasypane wcześniej wejście do bazy. Zostaliśmy nagrodzeni za to delikatne wtargnięcie – 5000 PD. Oto raz jeszcze cała sytuacja:

Wchodzimy do środka. Rozwalamy wszelkie gryzonie pojedynczymi strzałami. Nie ma sensu marnować na nie amunicji strzelając seriami. Spotkamy tu również jednego Supermutanta. Na lewo od wyjścia z bazy, znajduje się zepsuty generator:

Gdy użyjemy na nim 3 razy umiejętności Nauka, przywrócimy zasilanie w bazie i otrzymamy 1500 PD. Idziemy na północ. Ze skrzyń obok bierzemy kilka sztuk rakiet. Wchodzimy do windy i jedziemy na piętro drugie. Tu już nie będzie tak łatwo. Czeka nas starcie z całą grupą Supermutantów. Są oni uzbrojeni głównie w Miotacze ognia i Rękawice wspomagane. Starają się, więc jak najbardziej do nas zbliżyć i użyć swojego sprzętu. Nie możemy im na to pozwolić. Od razu wchodzimy w tryb walki i walimy do nich z odległości. Gdy się zbliżą – prujemy seriami. Jeśli z kolei zbiorą się koło siebie w małe grupki – odpalamy Rakiety Burzące. Nie mają oni żadnego pancerza, więc amunicja ta jest idealnym rozwiązaniem. Na tym piętrze znajdziemy bardzo ważną rzecz. Będzie to Pancerz wspomagany. Mieści się on dokładnie w tej metalowej szafce:

Gdy go przywdziejemy, nasza Siła podniesie się o trzy punkty. Będziemy mogli tym samym więcej dźwigać. Swoją starą zbroję przekażmy, któremuś z towarzyszy. Zanim udamy się na piętro trzecie, proponuje udać się do pomieszczenia na północnym-wschodzie:

W skrytce na ścianie i w szafkach poniżej, znajdziemy mnóstwo lekarstw i kilka książek medycznych. Gdy przeszukamy już zawartość wszystkich skrzynek koło łóżek i szafek przy ścianach, wracamy do windy i jedziemy na piętro trzecie. Gdy trafimy na miejsce, powtarzamy strategię walki z piętra drugiego. Zaraz przy windzie zobaczymy mały pokoik z szafeczką:

Wyjmujemy z niej kolejny, Zielony moduł pamięciowy. Powinniśmy mieć teraz takie trzy: Żółty, Czerwony i Zielony. Czwarty – Niebieski, odnajdziemy już niebawem. Zanim podejdziemy do windy na południu, proponuje jeszcze podnieść wszystkie Rakiety Burzące, które leżą w różnych miejscach na ziemi. Gdy to zrobimy, jedziemy na piętro czwarte. Uzupełniamy teraz zapas medykamentów naszych kompanów tak, by mieli po 10 Stimpaków i jednym Superstimpaku. Udajemy się teraz długim korytarzem na północ. Znajdziemy tam grotę ze stojącym po środku Melchiorem:

Gdy rozpocznie się walka, będzie on przyzywał rozmaite stworzenia i potwory. Będą one wyłaniać się z zielonych kadzi, otaczających Melchiora. Proponuję Wam następującą strategię: staramy się nie zabijać od razu Melchiora. Gdy go odstrzelimy, nie będzie już nikogo, kto sprowadzał by nam

mięso armatnie. Czekamy, aż przywoła on jak największą ilość kreatur. Wszystko po to by zarobić masę PD. Jeśli nie czujemy się za bardzo na siłach, wykańczamy Melchiora i zakańczamy tym samym jego rytuał. Po zakończeniu sprawy, podchodzimy do skrzyneczki koło miejsca, w którym stał Supermutant. Wyjmujemy z niej najpotężniejszy pistolet w grze – Pistolet Gaussa PPK12. Jest on zasilany amunicją 2mm EC. Znaleźliśmy pokaźny jej zapas w magazynie pod **Radioaktywnymi jaskiniami**. Uzbrajamy się w niego i opuszczamy tą zakręconą bazę. Wsiadamy do auta, odpowiednio konfigurujemy nasze wyposażenie i jedziemy do **San Francisco**.

S a n F r a n c i s c o

UWAGI: **San Francisco**. Ostatnie miasto, jakie odwiedzimy przed wyprawą ostateczną. By wykonać misję [1] będziemy musieli udać się na wyprawę do **Navarro**. Zdobędziemy tam pewne dokumenty, za które otrzymamy masę PD i możliwość podniesienia czterech naszych statystyk. Wszystko dzięki Modułom pamięci, które kompletowaliśmy przez całą grę. U Lao Chou i Reda zdobędziemy najpotężniejszy sprzęt w *Falloucie 2*. Będzie to m.in. Karabin Gaussa M72. Spluwa ta zżera mało PA, ma ogromny zasięg, świetną celność i pojemny magazynek. Najlepszy kompan pustynnego podróżnika. Pukawka obowiązkowo do nabycia! Do opisu **San Francisco** wrócę jeszcze, gdy przybędziemy z **Navarro**. Póki co, powodzenia. Niech wasz oręż sprawdzi się raz jeszcze!

Zadania/misje:

1. Zdobądź plany latacza dla Bractwa Stali. / Shi potrzebują planów latacza z Navarro.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Zdobądź plany latacza dla Bractwa Stali. / Shi potrzebują planów latacza z Navarro.

Misje te otrzymujemy zarówno od Matthewa z Bractwa stali:

Jak i Kena Lee przebywającego w lokacji na wschód od **Chinatown**:

Obydwoje wyznaczą nam zadanie zdobycia planów konstrukcyjnych lataczy. Zleceniodawców jest dwóch, droga jedna – **Navarro**. Planów – jeden egzemplarz. Bez obaw jednak. Gdy najpierw wręczymy znalezioną dokumentację Matthew'owi, zrobi on dla nas ich odbitkę, którą będziemy mogli zanieść potem Kenowi Lee. Zadowolimy, zatem każdego. Zarobimy w ten sposób masę PD i uzyskami kilka fajnych przywilejów. Po kolei jednak. Zanim udamy się na miejsce, musimy porządnie się dozbroić. Możemy tego dokonać w sklepie Latający Smok 8. Prowadzi go Lao Chou:

Kilka ciekawych rzeczy sprzedaje również Red. Znajdziemy go w sklepie 888 Guns:

Na zakończenie, wypadałoby też wzmocnić nasz pancerz. W tym celu musimy udać się do siedziby **Centrologów**. By móc przejść przez żółte emitery pól siłowych, musimy porozmawiać z UKC-7. Stoi on zaraz przy drabince wewnątrz siedziby (ma na sobie habit). Gdy wyrazimy chęć przystąpienia do organizacji, UKC-7 każe wyłączyć emitery. Droga wolna. Kierujemy się cały czas we wschodnia stronę bazy. Spotkamy tam technika Cracketa:

Zapytajmy go o ulepszenia Pancerzy wspomaganych. Jeśli mu pogrozimy, będzie on w stanie wzmocnić dwie takie zbroje za darmo. Dajemy mu jedną (znaleźliśmy takową w **Bazie Wojskowej**) i czekamy równy dzień. Gdy Cracket zakończy proces modernizacyjny, wręczy nam Utwardzany pancerz wspomagany. Wrócimy do niego jeszcze nie raz. Po ulepszeniu naszej obrony i dozbrojeniu kompanów, kierujemy się do **Navarro**.

N a v a r r o

UWAGI: Zdobędziemy tu Plany lataczy. Wykonamy tym samym misję [1] z **San Francisco**. Znajdziemy tu również wiele innych ciekawych przedmiotów. M.in. Niebieski moduł pamięciowy, Kartę dostepową tankowca, Ulepszony pancerz wspomagany, Ulepszony wytrych elektroniczny i Młot wspomagany. Spotkamy nowego towarzysza (K-9), którego będziemy musieli najpierw złożyć Motywatorem K-9. W pozbyciu się żołnierzy Navarro, wspomoże nas Xarn, którego będziemy mogli uwolnić dzięki Niebieskiej karcie dostepowej znalezionej w elektrowni **Gecko**. Weźmy ją, zatem ze sobą! Przeżyjemy tu przedostatnią, najtrudniejszą bitwę w *Falloucie 2*. Zaprawimy się, więc mocno w boju. Zyskamy kilka nowych blizn i niewyobrażalną ilość PD. Często zapisujmy stan gry i leczmy naszą ekipę. Superstimpaki będą nam tu schodzić w zastraszającym tempie. Do dzieła! Wierzę, że dacie radę!

Jak tylko znajdziemy się na miejscu, zaczepi nas Chris. Jeśli będziemy z nim niemile rozmawiać, chwyci za radio i ogłosi alarm. Można tego uniknąć, lecz nie jest to konieczne. Plany latacza możemy w prawdzie odzyskać drogą dyplomatyczną, jednak wyjątkowo odradzałbym takie posunięcie. Stracimy wtedy możliwość uzyskania masy PD za zabitych żołnierzy Navarro. Nie zdobędziemy również ich wyposażenia, amunicji i medykamentów. Więc niech sobie Chris ogłasza ten swój cały alarm. Zaraz i tak spotka go ołowiana niespodzianka. Do podziemnej części bazy można się dostać na dwa sposoby. Pierwszy, to zejście przykryte drewnianą kładką w chatce na północy:

Drugi, to mały bunkier na zachodzie:

Proponuje skorzystanie z tego drugiego wejścia. Uważajmy jednak! Zarówno lasy na wschodzie jak i na północy – są mocno zaminowane! Gdy zejdziemy na dół, kierujemy się korytarzem w prawo. Zobaczymy tam zamknięte drzwi i uwięzionego Szpona śmierci – Xarna:

Właz otwieramy Niebieską karta dostepową, która znaleźliśmy na terenie elektrowni w **Gecko**. Po uwolnieniu Xarna, otrzymujemy 1500 PD. Oprócz tego, wyswobodzony Xarn będzie chciał wykończyć z nami cały personel bazy. Bardzo miło z jego strony. Od tej pory będzie nam on towarzyszył przez cały czas w **Navarro**. Jego umiejętności są porównywalne do tych, które posiada Goris. Zyskaliśmy, więc tymczasowego, bardzo cennego sojusznika. Wracamy się teraz tą sama drogą i wychodzimy na powierzchnię. Tym razem korzystamy z zejścia w chatce. Trafimy tym samym w inną część bazy podziemnej. Idziemy cały czas prosto i skręcamy w lewo. Naukowców, techników, strażników i dwóch żołnierzy Nawarro szpikujemy Pistoletem Gaussa PPK-12. Gdy podejdą za blisko, proponuję użyć ściany ołowiu, jaką dysponuje Bozar. Podchodzimy teraz do małego pomieszczenia, pełnego metalowych szafek:

Z jednej z nich wyjmujemy Ulepszony pancerz wspomagany. Jest to przedostatnia zbroja, jaką możemy znaleźć w grze. Prawdziwe cacko i kawał świetnej obrony. Po założeniu nowego wdzianka, nasza Siła podskoczy o całe cztery punkty! Swój stary pancerz przekazujemy np. Cassidy'emu. W innej szafce znajdziemy ostatni, Niebieski moduł pamięciowy. Uzbieraliśmy, więc cały komplet tych procesorów. O ich możliwościach opowiem Wam jednak po powrocie do **San Francisco**. Gdy trafimy do pomieszczenia po środku, spotkamy tam dr Shrebera. Za jego odstrzelenie, otrzymamy 1000 PD. W gabinecie doktorka, spotkamy również mechanicznego psa K-9:

Będzie się on mógł do nas przyłączyć, jeśli zainstalujemy w nim Motywator K-9. Znajdziemy go na powierzchni. O tym jednak później. Udajmy się teraz do tego pomieszczenia:

W jednej z zamkniętych szafek, znajdziemy Kartę dostępową tankowca. Bardzo się nam ona przyda w **San Francisco**. Koniecznie zabieramy ją ze sobą! Za jej odnalezienie, skapnęło nam właśnie 3500 PD! Na zewnątrz możemy się stąd wydostać trzema windami. Proponuje użycie tej na samym południu. Wcześniej jednak proponuję zapisać stan gry. Gdy wyjedziemy na powierzchnie, czeka nas jedna z najtrudniejszych i najbardziej wymagających walk. Przyjdzie nam tu zlikwidować wielu żołnierzy Navarro uzbrojonych w Karabiny plazmowe, naukowców z Pistoletami plazmowymi i laserowymi, techników z G-11E oraz wieżyczki strzelające podwójnymi wiązkami plazmowymi. Destrukcję tych ostatnich traktujemy priorytetowo. Najlepiej salwami z Bozara z dużej odległości. Do grupek żołnierzy walimy Przeciwpancernymi rakietami kumulacyjnymi. Naukowców i techników zostawiamy sobie na koniec. W celu ich likwidacji proponuję użyć Pistoletu Gaussa PPK12. W sytuacji, gdy mocno oberwiemy, a będziemy blisko wind – zjeżdżamy natychmiast na dół i leczymy całą ekipę. Możemy w tym celu, również użyć opcji „Odpoczynku do wyleczenia całej ekipy", która znajduje się w Pip-Boyu. Gdy wreszcie uda nam się wysłać całe **Navarro** do diabłów, zabieramy się za przeczesywanie wszystkich szafek, skrytek, warsztatów i biurek. Oto, co i gdzie znajdziemy:

Z szafki tej wydobędziemy Plany latacza. Z warsztaciku obok – Młot wspomagany (najlepsza broń, jaką może dysponować Sulik), kilka książek i Ulepszony wytrych elektryczny. W hangarze na zachodzie, znajdziemy z kolei, Motywatror K-9:

Udajemy się teraz do bazy podziemnej. Używamy znaleziony komponent na psie K-9 i otrzymujemy 3500 PD. Cudeńko to to nie jest, ale przydać się może. Oto statystyki cyber-psiaka:

Imię	K-9
PW	127, 129, 131, 133, 137 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	14, 19 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Walka wręcz
Bronie	Mechaniczne kły i pazury
Udźwig	Brak
Uwagi	Niezła ilość PA i zadowalająca częstotliwość ataków. Tragarz zerowy, a przeszkadzacz wyśmienity. Włazi pod lufę, aż ręce opadają.

Wychodzimy z **Navarro** i wracamy do **San Francisco**.

S a n F r a n c i s c o (p o n o w n i e)

UWAGI: Po powrocie z **Navarro** i wykonaniu tym samym misji [1], czas zająć się pozostałymi zadaniami. Sprawdzimy tu naszą umiejętność Walki wręcz (misje [5] i [6]) oraz będziemy musieli opowiedzieć się po stronie DOBRA (misje [4], [5], [8]) lub ZŁA (misje [2], [3], [6]). Z oczywistych względów, wszystkie te zadania się wykluczają. Misję [3] uważam za porażkę twórców tego programu. Nic naprawdę pożytecznego z niej nie wynika, a stracimy tylko możliwość wykonania innych, bardziej opłacalnych zadań. Szczerze ją odradzam! Olejcie ją. Jeśli graliście cały czas złym charakterem, polecam raz być tym dobrym. Nie pożałujecie. By móc udać się do **Enklawy** i tym samym ukończyć główny wątek fabularny, trzeba będzie wykonać misję [9]. Składa się ona z 3 części. W każdej z nich będziemy musieli zastosować inny komponent i zdobyć paliwo do tankowca. Powodzenia! Niech **San Francisco**, przywodzące na myśl Kraj Kwitnącej Wiśni, będzie dla Was łaskawe.

Zadania/misje:

1. Zdobądź plany latacza dla Bractwa Stali. / Shi potrzebują planów latacza z Navarro. (C.D.)
2. Zabij Badgera, żeby włóczędzy z tankowca mogli przejąć Hub (ZŁY CHARAKTER).
3. Zabij Imperatora Shi (ZŁY CHARAKTER).
4. Zabij UKC-9 (DOBRY CHARAKTER).
5. Smok chce, żebyś pozbył się Lo Pana. Najlepiej w walce wręcz (DOBRY CHARAKTER).
6. Lo Pan chce, żebyś pozbył się Smoka (ZŁY CHARAKTER).
7. Zdobądź śledzionę dla Chipa.
8. Znajdź dziewczynę Bagdera w ładowni pod statkiem (DOBRY CHARAKTER).
9. Musisz użyć karty wejściowej, żeby uzyskać dostęp do komputera nawigacyjnego. / Komputer nawigacyjny potrzebuje układu nawigacyjnego, żeby móc działać.

Opis wykonania w/w zadań/misji:

1. Zdobądź plany latacza dla Bractwa Stali. / Shi potrzebują planów latacza z Navarro. (C.D.)

Po przybyciu z **Navarro**, wyjdźmy na spotkanie Matthew'owi. Gdy wręczymy mu plany, zrobi nam on ich kopię. Otrzymamy również 20.000 PD! i pełen dostęp do bunkra Bractwa Stali koło którego stoi. Nie zwlekając, wchodzimy do środka i jedziemy windą na piętro pierwsze. Gdy będziemy na dole, podchodzimy do dwóch szafek na południu. Znajdziemy w nich kolejny Pancerz wspomagany i Karabin pulsacyjny YK42B. Zbroję proponuję ulepszyć potem u Cracketa i przekazać ją np. Sulikowi. Karabin dajemy Marcusowi. Mimo iż będzie on wybierał Karabin turboplazmowy jako najlepszą broń, Karabin pulsacyjny jest o niebo lepszy. By mógł go używać, każemy mu schować broń, odbieramy od niego turboplazmę, a dajemy YK42B. Potem zlecamy mu używać najlepszej broni i po sprawie. Jest to najpotężniejszy oręż, jakim może władać Marcus. Lepszego już nie znajdziemy. Na końcu podchodzimy do komputera u góry. Możemy w nim podnieść o jeden punkt: Charyzmę (Niebieski moduł pamięciowy), Percepcję (Zielony moduł pamięciowy), Inteligencję (Żółty moduł pamięciowy) i Siłę (Czerwony moduł pamięciowy). Udajmy się teraz do Cracketa ulepszyć Pancerz wspomagany dla jednego z naszych kompanów. Gdy załatwimy sprawę, udajemy się do dr Wonga. Jego gabinet mieści się w lokacji na wschód od **Chinatown**:

Przekazujemy mu plany, które kazał nam zdobyć Ken Lee i otrzymujemy 5000 PD. Idziemy teraz na spotkanie z Kenem. Gdy powiemy mu, że pragniemy się widzieć z Cesarzem, zleci nam on misję [2].

2. Zabij Badgera, żeby włóczędzy z tankowca mogli przejąć Hub (ZŁY CHARAKTER).

UWAGA: Realizacja tej misji wykluczy zadanie [8].

Misje tą zleca nam UKC-9. Jego biuro znajduje się w siedzibie **Centrologów** w tym miejscu:

Chce się on pozbyć Badgera. Nasza przyszła ofiara przebywa na **Tankowcu** w tym miejscu:

Gdy tylko go zabijemy, schodzimy szybko po drabince na dół. Znajduje się ona za plecami Badgera. Gdy zejdziemy na dół, szybko wchodzimy z powrotem na górę. Wszystko po to, by po zabiciu Badgera nie rzucił się na nas cały tankowiec. Po wykonaniu zadania, wracamy do UKS-7. Stoi on zaraz przy drabince w siedzibie **Centrologów**. Mówimy mu, że Badger „zniknął" i otrzymujemy 3000 PD.

3. Zabij Imperatora Shi (ZŁY CHARAKTER).

UWAGA: Wykonanie tego zadania sprawi, że całe **San Francisco** będzie nas nienawidzić i zacznie nas atakować. Stracimy również szansę wykonania misji [4], [5], [8]. Przepadną nam też wszyscy sprzedawcy w **Chinatown**, którzy zwrócą się przeciwko nam. Karma z kolei poleci nam na łeb na szyję. Misja tylko dla bezwzględnych, przepełnionych złem, postaci.

Kolejne zadanie, które zleci nam UKC-9. Tym razem mamy unicestwić Imperatora Shi. Udajemy się zatem na miejsce. Wyjmujemy spluwy i zaczynamy siać zniszczenie. Po zaatakowaniu siedziby Shi, wszędzie włączą się żółte emitery pól siłowych. Pozbywamy się ich ładunkiem wybuchowym lub umiejętnością Naprawy na zwężeniach. Proces dezaktywacji pól opisałem dokładnie w **Bazie Wojskowej Sierra**. Po całkowitych czystkach personalnych, korzystamy z wrót na wschodzie i przechodzimy do następnej lokacji. Wykańczamy kolejnych dwóch strażników i podchodzimy do Imperatora Shi, który... jest komputerem! Jak więc go „zabić”? Odpowiedź jest prosta. FORMAT! Podchodzimy do konsoli:

W panelu sterowania wybieramy komendę formatowania dysku komputera. Ach, przeżyliśmy chyba ten ból nie raz, prawda? Po wyłączeniu „Imperatora”, otrzymujemy 3000 PD. Wracamy do **Centrologów**. By móc się dostać do ich siedziby, będziemy musieli wyrżnąć w pień całe **Chinatown**! Gdy nam się to uda i zdamy UKC-7 relację z wyprawy, otrzymamy 5000 PD.

4. Zabij UKC-9.

UWAGA: Realizacja tej misji wykluczy zadanie [2] i [3]. I dobrze, bo są one bez sensu:-)

Misja ta zostanie nam zlecona zaraz po wykonaniu zadania [1]. Mamy posłać Centrologów do wszystkich diabłów. Razem z UKC-7 i UKC-9. Wybić mamy wszystkich, oszczędzić: nikogo. Dajmy naszym broniom trochę poszaleć. Niech mają swój dzień! Ignorujemy tutaj wszystkie szafki i skrzynki. Nic ciekawego oprócz masy Kwiatów one nie zawierają. Odnalazłem w tej lokacji pewien błąd. Tą oto ścianę można bezproblemowo przekraczać:

Może to Wam ułatwić prowadzenie walki. Po pokazaniu wszystkim, kto tu rządzi, wracamy do Kena Lee. Otrzymujemy 5000 PD i pozwolenie zobaczenia się z Imperatorem. Okaże się, że jest on... komputerem! Ken Lee podaje nam również specjalne hasło, które mamy wpisać do komputera. Przechodzimy teraz przez wrota po prawej i wchodzimy do następnej lokacji. Korytarzykami kierujemy się na dół i korzystamy z konsoli. Wpisujemy podane nam przez Kena Lee hasło (to najdłuższe z możliwych) i w panelu Geolokalizacji lokalizujemy porwanych członków naszej wioski. Teraz wszystko jasne. Są oni przetrzymywani w **Enklawie**. Możemy pogrzebać jeszcze trochę komputerze. Dowiemy się z niego kilku zabawnych rzeczy o Centrologach, a raczej o tym, co po nich zostało:-)

5. Smok chce, żebyś pozbył się Lo Pana. Najlepiej w walce wręcz (DOBRY CHARAKTER).

Smoka znajdziemy w **Chinatown**. Jego mieszkanie znajduje się w tym miejscu:

Zanim zleci nam on pokonanie Lo Pana, będziemy musieli przejść test. Będzie on polegał na pokonaniu sześciu zawodników. W przeciwieństwie do walk bokserskich w **Nowym Reno**, tutaj będziemy walczyć na gołe pięści i kopniaki. Przyjdzie nam się zmierzyć po kolei z: Zurakiem, Jimmym, Herbem, Jobem, Rubem i na końcu z Ziggym. Za pokonanie wszystkich oponentów, otrzymamy 8000 PD i zlecenie na Lo Pana. Znajduje się on w tym miejscu:

Wyzywamy go na ring i rozpoczynamy mordobicie. W momencie, kiedy równo skopiemy Lo Pana, wyciągnie on Pistolet 5,56mm i otworzy do nas ogień. Ubijamy, więc frajera, otrzymujemy za to 3000 PD i wracamy do Smoka. Gdy powiadomimy go, że Lo Pan nie stanowi już zagrożenia, otrzymamy tym razem 3000 PD.

6. Lo Pan chce, żebyś pozbył się Smoka (ZŁY CHARAKTER).

Misja analogiczna do zadania [5]. Te same zasady, podobna ilość przeciwników sprawdzających, to samo zlecenie główne (pozbycie się Smoka, który w przeciwieństw do Lo, walczy uczciwie) i identyczna ilość PD. Wyjątek stanowi Karma. W tym zadaniu ją tracimy. Gdzie znajduje się Lo Pan i Smok, podałem w misji [5].

7. Zdobądź śledzionę dla Chipa.

Chip się uchlał i przerżnął swoją śledzionę w karty. Mocne. Naprawdę mocne. Różne rzeczy po pijaku robiłem, ale żeby obrazić się na swoją śledzionę? Biedaka spotkamy w **Tankowcu**. Stoi w tym miejscu:

Idziemy teraz do Lao Chou. Spotkaliśmy go w misji [1]. Okazuje się, że sprzedał on narząd Chipa dr Wongowi. Jego też już znamy (misja [1]). Udajemy się, więc do doktorka. Gdy powiemy mu, że śledziona, którą chce on zjeść na obiad jest ludzka –niezwłocznie zwróci ją on Lou Chou. Otrzymujemy za to 2000 PD. Wracamy teraz do człowieka bez śledziony. Chip chce, abyśmy załatwili mu operację. Każe nam się udać do dr Funga. Jego gabinet znajduje się w tym miejscu:

Gdy powołamy się na dr Hollidaya (poznaliśmy go w **Broken Hills**), Fung zoperuje Chipa za darmo. Wracamy ponownie do biedaka i informujemy go o wszystkim. Wybierze się on wtedy na zabieg. Gdy wrócimy do niego po jednym dniu, okaże się, że Chip czuje się dużo lepiej. My też czujemy się dużo lepiej, bo zdobyliśmy właśnie, 3000 PD!

UWAGA: U doktora Funga możemy sobie wszczepić implanty bojowe trzeciego stopnia. Więcej na ich temat napisałem w misji [17] (**Kryptopolis**).

8. Znajdź dziewczynę Bagdera w ładowni pod statkiem.

UWAGA: Z oczywistych względów nie otrzymamy tego zadania, jeśli zrealizowaliśmy misję [2].

Badger znajduje się na **Tankowcu**:

Prosi nas on o odnalezienie jego kobiety – Suze. Zaginęła ona gdzieś w ładowni pod statkiem. Możemy się tam udać dwoma zejściami: schodami na północy lub drabinką koło Badgera. Wybór należy do Was. Gdy zejdziemy na dół, czeka nas misja. By dostać się do dziewczyny i zapewnić jej bezpieczny powrót na górę, musimy ukatrupić okoliczne gady. Bardzo przyda się tutaj Bozar (który to już raz:-) i zakupiony u Reda – Karabin Gaussa M72. Po akcji oczyszczania ładowni kierujemy się na północny-wchód. Odnajdziemy tam Suze:

Bezpiecznie eskortujemy ją do Badgera. Za udaną misję ratunkową otrzymamy 5000 PD.

9. Musisz użyć karty wejściowej, żeby uzyskać dostęp do komputera nawigacyjnego. / Komputer nawigacyjny potrzebuje układu nawigacyjnego, żeby móc działać.

UWAGA: By Kapitan zechciał z nami w ogóle porozmawiać, musimy wykonać misję [7] albo [8].

Obydwie te misje zleca nam ten sam człowiek. Jest to Kapitan A. Ron Meyers. Spotkamy go na mostku kapitańskim:

By móc się tam dostać musimy być w **Tankowcu** i wejść na górę schodami po prawej. Tankowiec to jedyna forma transportu na **Enklawę**. Musimy się tam wybrać, by ocalić pojmanych ludzi z **Arroyo**. Jednak by tego dokonać, musimy uruchomić tankowiec. Komputer nawigacyjny siadł. Potrzebuje on Części komputera nawigacyjnego. Znaleźliśmy takie w **Krypcie 13**. By uzyskać dostęp do samego komputera nawigacyjnego, potrzebujemy z kolei Karty dostepowej tankowca. Ją również zdobyliśmy. Była w **Navarro**. Mamy zatem wszystkie potrzebne komponenty. Pora prawidłowo je użyć i zainstalować. Schodzimy teraz pod pokład. Kierujemy się na zachód. Na tym oto terminalu używamy Karty dostępowej tankowca:

Właz automatycznie się otworzy. Uzyskamy za to 2000 PD. Wchodzimy teraz po drabince na górę. Widzimy tam ciasne przejście prowadzące do kilku komputerów. Części komputera nawigacyjnego używamy na tym po prawej:

Za to również otrzymamy 2000 PD. Wracamy teraz na mostek. Gdy uruchomimy teraz świecący komputer obok Meyersa i sprawdzimy status tankowca. Okaże się, że potrzebuje on jeszcze paliwa. Możemy go zdobyć z trzech źródeł. Od Centrologów (jeśli wykonaliśmy misję [3]) od Chi (jeśli wykonaliśmy misję [4]) lub od Badgera (jeśli wykonaliśmy misję [8]). Ja wybrałem to drugie. Udajemy się zatem na „rozmowę" z Imperatorem-komputerem:-) Gdy dotrzemy na miejsce, wybieramy następujące komendy:

CSPDMSHR-Shih-huang-ti-X9372.

Diagnostyka.

Skanowanie sieci.

Uaktywnij serwer chemiczny.

Wejdź na serwer chemiczny.

Paliwo i polimery.

Skieruj paliwo do tankowca Posejdon.

Za zatankowanie statku otrzymamy 5000 PD. Wracamy teraz do komputera pokładowego tankowca. Zanim jednak to zrobimy, musimy się naprawdę porządnie dozbroić i wyposażyć. Musimy wziąć ze sobą tony amunicji (2 mm EC do Karabinu Gaussa M72, Przeciwpancerne rakiety kumulacyjne do Wyrzutni rakiet i 5,56 mm FMJ do Bozara) oraz masę medykamentów (Stimpaki, Superstimpaki). Koniecznie weźmy ze sobą G.E.C.K. i przynajmniej jeden ładunek wybuchowy (Kordex lub Dynamit). Nie możemy również zapomnieć o ekwipunku naszych podopiecznych. Ogniwa termojądrowe do Karabinu pulsacyjnego YK42B Marcusa i 2mm EC do Karabinu Gaussa M72 Cassidy'ego. Sulik ma swój Młot wspomagany także luz. Dla wszystkich jeszcze po 15 Stimpaków i kilka Superstimpaków, a będzie dobrze. Proponuje również dokończyć wszystkie misje poboczne. Każdy PD przyda nam się w **Enklawie**. Gdy weźmiemy już ze sobą wszystko, co potrzebne, czas udać się w ostatnią misję... Wracamy, więc na **Tankowiec**, odpalamy maszynę i oglądamy klimatyczny filmik!

E n k l a w a

Zaraz po przybyciu na miejsce, zostaniemy nagrodzeni 15.000 PD. To tak na dobry początek. Nie zastanawiając się długo – wchodzimy do środka. Omijamy na razie widoczny komputer i pochodzimy do schodów na południu. Gdy będziemy na dole, otwieramy ogień. Pora pozbyć się trochę dźwiganej amunicji. Spotkamy tu wieżyczki i roboty strażnicze znane nam z **Wojskowej Bazy Sierra**, naukowców i żołnierzy Enklawy. Ci ostatni mają 200 PW i operują niezłą bronią. W pierwszej kolejności swój ogień skupiamy na nich. Jeden z żołnierzy ma Wyrzutnię rakiet. Po zabiciu go, bierzemy amunicję do naszej bazooki. Uważamy również na potężne roboty, które przypominają swym wyglądem Mechy. Staramy się wdać z nimi w bitwę z bliskiej odległości. Ich ataki są wtedy niemal bezskuteczne. Z kolei, gdy będą od nas oddalone – odpalają po 3 salwy obszarowych rakiet. Wtedy nie jest już tak łatwo. Po uporaniu się z całym tym piętrem, podchodzimy do szafek i skrzynek u góry. Opróżniamy ich zawartość i kierujemy się na wschód. Zobaczymy tam cele bronione żółtymi polami siłowymi. W jednej z nich znajduje się Starsza:

Rozmawiamy z nią i idziemy na północ do zadbanego pokoju. Znajdziemy w nim kilka książek, które obowiązkowo czytamy. Schodzimy teraz niżej korzystając z metalowych schodów na południu. Udajemy się korytarzem do sali z dziewięcioma pomieszczeniami. Cała podłoga, co jakiś czas się magnetyzuje. Będziemy w ten sposób otrzymywać kilkupunktowe obrażenia. By móc bezpiecznie się tutaj poruszać, wyobraźmy sobie, że sala ta jest odzwierciedleniem klawiatury komórki. 9 pomieszczeń – 9 cyfr. W ten sposób:

Od czwórki w lewo i od szóstki w prawo znajdują się pomieszczenia pełne nieuzbrojonych żołnierzy Enklawy Znajdziemy w nich również masę różnorakiego sprzętu. By móc otwierać poszczególne drzwi, korzystamy szybko z komputera w pomieszczeniu 2, potem 1 i 4. Wchodzimy do składu po lewej. Spotkamy w nim pokaźną grupkę żołnierzy. Nie stanowią oni jednak specjalnego zagrożenia, bo walą w nas tylko pięściami lub nogami. Po rozprawieniu się z nimi, penetrujemy szafki i skrzynki. Znajdziemy w nich m.in. najlepszy pancerz w grze – Ulepszony pancerz wspomagany MKII. Swój stary możemy przekazać komuś z drużyny. Kierujemy się teraz do pomieszczenia na prawo od szóstki, przechodząc przez otwarte drzwi w pokojach 4, 5 i 6. Rozwalamy tam kolejny oddział zakapiorów. W jednej z szafek znajdziemy GECKa, (musimy go zabrać, jeśli nie wzięliśmy takiego go ze sobą). Sprawdzamy również zawartość wszystkich innych skrytek (medykamenty, książki). Korzystamy teraz z komputerów w następujących pomieszczeniach: 6, 2, 3, 1, 7, 8, 9. Otwieramy drzwi na południu i schodzimy na dół. Za uporanie się z pokojem-zagadką (tak nazywa PiP-Boy wcześniejszą lokację z elektryczną podłogą), otrzymujemy 2500 PD. Czas zaatakować piętro aktualne. I tutaj standardowa procesora. W grupki – rakietą. W żołnierzy stojących blisko – seriami Bozara. W pojedyncze, oddalone cele – Gaussem. Podchodzimy do dr Curlinga:

Czeka nas najdłuższa konwersacja w grze. Przeprowadzamy ją następująco:

Nie jestem tym, za kogo mnie uważasz. Jestem (tutaj pojawi się imię/ksywka Waszej postaci) *z Arroyo – musimy poważnie pogadać. / Tu się mylisz. I to bardzo. / Pochodzę z Arroyo i muszę z tobą porozmawiać o tysiącach ludzkich istnień, jakie trzeba uratować. / Prawdziwi ludzie? O czym ty mówisz? Przecież jestem takim samym człowiekiem, jak ty. / Pod jakimi względami nasze DNA jest odmienne? / Co jest jasne? Jaka informacja? / Wniosek? Jaki wniosek? / Wyeliminowani? Co masz na myśli? / To nie brzmi tak, jakby miało zająć całe dekady. / Oczyszczenia? / Co!?! Zwariowałeś? To potworne! / Ale te zmiany mogą wyjść rodzajowi ludzkiemu na dobre. Tylko dlatego, że jesteśmy nie znaczy, że jesteśmy gorsi. Więcej – ponieważ jesteśmy od was odporniejsi, lepiej sobie poradzimy w obecnych warunkach niż wy. Gdy spojrzeć na to z tej strony MY zasługujemy na to, by przeżyć bardziej, niż wy. / Proszę bardzo. Mamy czas doktorze, a pan ma dużo spraw do przemyślenia. / Cóż, teraz, gdy to przemyślałeś, powinieneś zniszczyć toksynę. / Dlaczego? / Bardziej drastycznego? To znaczy? / Przykro mi to słyszeć. Ee, doktorze, jaka metodę sugerujesz do zniszczenia Enklawy? / A co z ludźmi w mojej wioski? Albo zemną? Albo z tobą, jeżeli o to chodzi? / Aj, dzięki, doktorze. Co się stanie, gdy toksyna F.E.V. zostanie wypuszczona? / Jak mogę uwolnić swoich ludzi z oddziału zamkniętego? / Dzięki za informacje, które mi przekazałeś. Twoje poświęcenie będzie pamiętane przez wszystkich ludzi na Ziemi. / Co? / Och, w porządku, dziękuje za całą twoją pomoc, doktorze. Jesteś odważnym człowiekiem.*

Ufff. Przynajmniej 5000 PD nam skapło. Na terenie całej **Enklawy** został teraz wypuszczony trujący gaz. Bez obaw jednak. My i więźniowie jesteśmy bezpieczni. W bazie poumierają teraz wszyscy naukowcy i technicy. Żołnierze Enklawy jednak przetrwają. Idziemy złożyć wizytę prezydentowi. Gdy wdamy się z nim w dyskusję, dowiemy się wielu ciekawych rzeczy o **Enklawie**. Tak, czy inaczej, musimy zdobyć od niego Przepustkę prezydencką. Siłą czy kradzieżą – Wasz wybór. Kierujemy się teraz w stronę schodów na północy. Schodzimy na dół i toczymy kolejny bój. Nie musimy jednak. Wystarczy po cichu zakraść się do centralnego komputera. Mieści się on w tym pomieszczeniu:

Podkładamy między terminale uaktywniony ładunek wybuchowy. Otrzymujemy 10.000 PD i 10 minut na ewakuację z **Enklawy**. Wracamy teraz do pomieszczenia, w którym znajdował się gabinet prezydencki. Schodzimy na dół, aż nie ujrzymy drzwi, które były wcześniej zamknięte:

Korzystamy ze schodów i udajemy się na górę. Tutaj mamy kolejną powtórkę z rozrywki. Albo wykańczamy wszystkich, albo zachowujemy czujność pospiesznie uciekając w zachodnią część lokacji i wskakując w zielone pole. Spotkamy teraz grupkę żołnierzy Enklawy dowodzoną przez sgt Granita. Wyjątkowo nie chce ona wymalować nami ścian i sufitów:

Możemy zaproponować mu wspólną ucieczkę (1500 PD). Pomoże nam on pozbyć się ostatniego bossa – Franka Horrigana. Jest to zabójcza hybryda maszyny z człowiekiem. Jednoosobowa armia ciemności, bólu i zagłady. Bydle to posiada 1000 PW i arsenał zdolny zdmuchnąć z powierzchni ziemi małą wioskę. Oprócz zintegrowania się z ekipą Enklawy możemy sobie pomóc w jeszcze jeden sposób. Podchodzimy do tego oto komputera:

Musimy być przyklejeni do ściany i ostrożnie obejść Franka. Gdy uda nam się bezpiecznie uruchomić komputer, wklepujemy następujące komendy:

Pomoc. / Tak. / Powrót do łączenia. / (To chyba jakiś specjalny użytkownik.) Przyjęcie kontroli zabezpieczeń – klucz prezydencki. / (Zobaczymy co to takiego.) Przeciwdziałanie zamachowi stanu. / (To się może przydać.) Uruchom Protokół Przeciwdziałania Zamachom Stanu.

Od tej chwili, wszystkie zainstalowane w sali wieżyczki będą pruć ołowiem w Horrigana. My również nie możemy być bierni. Odpalamy Frankowi w czachę kilka rakiet, w brzuch oddajemy kilka serii z Bozara, w nogi kilka strzałów z Gaussa. Gdy bydle padnie i przepołowi się na pół - otrzymamy 10000 PD. Wychodzimy z bazy i podziwiamy piękny, atomowy wybuch, którego byliśmy sprawcą. Po obejrzeniu znamiennego dla serii *Fallout* grzybka, przedstawiona nam zostanie historia wszystkich miast, baz, krypt i osad, jakie odwiedziliśmy podczas gry. Nasze poczynania miały ogromny wpływ na ich przyszłość. To wszystko kochani. Dziękuję wam za tą piękną, niezapomnianą i długą podróż... Idę teraz sprawdzić czy dalej mam dziewczynę i czy rodzina się do mnie jeszcze przyznaje. Bywajcie. Było mi bardzo miło. Do następnego *Fallouta*!

K O N I E C ? N i e d o k o ń c a . . .

Po odpłynięciu z **Enklawy**, uratowaniu mieszkańców **Arroyo**, odnalezieniu GECKa, gra wcale nie musi się zakończyć. Gdy pojawimy się w porcie **San Francisco**, program zapyta nas, czy chcemy grać dalej. No baa, oczywiście! Dajemy więc na TAK. Od tej pory czeka na nas kilka niespodzianek. Oto najważniejsze z nich:

1. Jedziemy do **Nowego Reno** (**Pasaż Handlowy**) na spotkanie z Ojcem Tullym. Wręczy nam on Poradnik do gry Fallout 2. Każdorazowe jego przeczytanie spowoduje, że otrzymamy 10.000 PD.

2. Jedziemy do **Nowego Reno** (**Dziupla**) na spotkanie z T-Ray'em (musimy być samochodem). Zamontuje on w naszym aucie specjalne wyposażenie, które da mu niezłego kopa!

3. Udajemy się do Krypty 8 w **Kryptopolis** (**Miasto wewnętrzne**). Jedziemy na piętro trzecie i korzystamy z centralnego komputera. Wkładamy Pip-Boya i ładujemy dane. Są to m.in. podziękowania twórców *Fallouta 2* za granie w ich program. Znajduje się tu również informacja o jakiejś nagrodzie za ocalenie świata. Podchodzimy teraz do lewego górnego rogu tego piętra, gdzie znajduje się inny komputer. Każdorazowe jego użycie doda nam 20.000 PD.

4. Z domu publicznego U Pani Kici w **Nowym Reno** (**Aleja dziewic**) będziemy mogli korzystać za darmo.

5. U Eldrige'a w **Nowym Reno** (**Pasaż Handlowy**) dostaniemy spore zniżki na sprzęt.

6. W każdym mieście, bazie, krypcie czy wiosce usłyszymy wiele ciekawych tekstów pod naszym adresem.

Nasza drużyna, czyli gdzie szukać przyjaciół.

Człowiek, Supermutant, Robot, Pies, Szpon śmierci czy Ghul. Dołączyć do naszej drużyny może każdy. Niektórzy wspomogą nas swymi umiejętnościami, inni – wsparciem na polu walki. Wybór należy do nas, kogo wybierzemy. Z niektórymi będziemy musieli dłużej porozmawiać, innym w czymś pomóc lub ich złożyć. Za wszystko, zawsze będziemy nagrodzeni pewną pulą PD. Na to, jaką ilość kompanów będziemy mogli zwerbować wpływa Współczynnik główny: Charyzma. Odpowiednia Karma też ma w tym swój udział. Z kolei Profit: Przyciągająca osobowość pozwoli nam zmniejszyć limit osób nam towarzyszących o 1. Poniżej podaję listę wszystkich kompanów, jakich możemy do nas przyłączyć. Szczegółowy opis ich statystyk umieściłem w konkretnych misjach i lokacjach. Oto oni:

Sulik – **Klamath** (szczegółowy opis statystyk – misja [2])

Vic – **Nora**/**Wschodnia część miasta** (szczegółowy opis statystyk – misja [10])

Cassidy – **Kryptopolis**/**Podwórze** (szczegółowy opis statystyk – misja [1])

Lenny – **Gecko**/**Osada** (szczegółowy opis statystyk – misja [8])

Marcus – **Broken Hills**/**Centrum** (szczegółowy opis statystyk – misja [12])

Myron – **Stajnie** (szczegółowy opis statystyk – misja [20], **Nowe Reno**)

Skynet – **Baza Wojskowa Sierra** (szczegółowy opis statystyk – **Baza Wojskowa Sierra**)

Cyber-Pies – **Republika Nowej Kalifornii**/**Centrum** (szczegółowy opis statystyk – misja [10])

Goris – **Krypta 13** (szczegółowy opis statystyk – **Krypta 13**)

K-9 – **Navarro** (szczegółowy opis statystyk – **Navarro**)

Ochłap – **Kawiarnia Pękniętych Marzeń** (Patrz: Specjalne lokacje)

Uzbrojenie

Legenda:

P – Pojedynczy strzał/zamach/cios/uderzenie/rzut/dźgnięcie/pchnięcie

S – Strzał seryjny

C – Przycelowanie (strzał celowany)

UWAGA Niektóre statystyki broni (zadawane przez nie obrażenia i zasięg, jakim dysponują) – mogą się zmieniać w zależności od poziomu umiejętności bitewnych (Ręczna broń palna, Broń ciężka, Broń energetyczna, Walka wręcz, Broń biała i Rzucanie) Waszych postaci.

R ę c z n a b r o ń p a l n a

Pistolet 10mm

Minimalna siła: 3

Zasięg: 25

Obrażenia: 5-12

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 3

Pojemność magazynka: 12 naboi

Amunicja:

10mm AP

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

10mm JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

Desert Eagle .44

Minimalna siła: 4

Zasięg: 25

Obrażenia: 10-16

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 4

Pojemność magazynka: 8 naboi

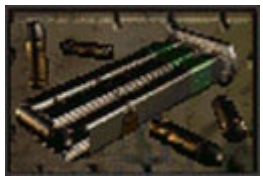
Amunicja:

.44 Magnum JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

.44 Magnum FMJ



Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

H&K 10mm

Minimalna siła: 4

Zasięg: 25

Obrażenia: 5-12

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 5

Pojemność magazynka: 30 naboi

Amunicja:

10mm AP

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

10mm JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

Strzelba

Minimalna siła: 4

Zasięg: 14

Obrażenia: 12-22

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 11

Pojemność magazynka: 2 naboje

Amunicja:

Śrut kaliber 12

Przebicie: - 10%

Obrażenia: bez zmian

Karabin myśliwski

Minimalna siła: 5

Zasięg: 40

Obrażenia: 8-20

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 9

Pojemność magazynka: 10 naboi

Amunicja:

.233 FMJ

Przebicie: - 20%

Obrażenia: - 20%

Mauser M/96 9mm

Minimalna siła: 3

Zasięg: 22

Obrażenia: 5-10

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 5

Pojemność magazynka: 7 naboi

Amunicja:

9mm Parabellum

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

SIG Sauer 14mm

Minimalna siła: 4

Zasięg: 24

Obrażenia: 12-22

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 5

Pojemność magazynka: 6 naboi

Amunicja:

14mm AP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 50%

Pistolet 5,56mm

Minimalna siła: 5

Zasięg: 30

Obrażenia: 20-30

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 7

Pojemność magazynka: 5 naboi

Amunicja:

.233 FMJ

Przebicie: - 20%

Obrażenia: - 20%

Strzelba bojowa

Minimalna siła: 5

Zasięg: 22

Obrażenia: 15-25

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 11

Pojemność magazynka: 12 naboi

Amunicja:

Śrut kaliber 12

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

Karabin szturmowy AK-112 5mm

Minimalna siła: 5

Zasięg: 45

Obrażenia: 8-16

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 8

Pojemność magazynka: 24 naboje

Amunicja:

5mm AP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 35%

5mm JHP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: + 35%

Desert Eagle .44 (zwiększony magazynek)

Minimalna siła: 4

Zasięg: 25

Obrażenia: 10-16

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 4

Pojemność magazynka: 20 naboi

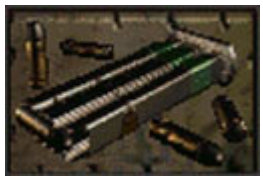
Amunicja:

.44 Magnum JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

.44 Magnum FMJ



Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

Karabin snajperski

Minimalna siła: 5

Zasięg: 50

Obrażenia: 14-34

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 10

Pojemność magazynka: 6 naboi

Amunicja:

.233 FMJ

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

FN FAL

Minimalna siła: 5

Zasięg: 35

Obrażenia: 9-18

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 10

Pojemność magazynka: 20 naboi

Amunicja:

7.62 mm

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

FN FAL (noktowizor)

Minimalna siła: 5

Zasięg: 35

Obrażenia: 9-18

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 11

Pojemność magazynka: 20 naboi

Amunicja:

7.62 mm

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

H&K CAWS

Minimalna siła: 6

Zasięg: 30

Obrażenia: 15-25

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 6

Pojemność magazynka: 10 naboi

Amunicja:

Śrut kaliber 12

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

Pancor Jackhammer

Minimalna siła: 5

Zasięg: 35

Obrażenia: 18-29

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 13

Pojemność magazynka: 10 naboi

Amunicja:

Śrut kaliber 12

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

H&K G11

Minimalna siła: 5

Zasięg: 35

Obrażenia: 10-20

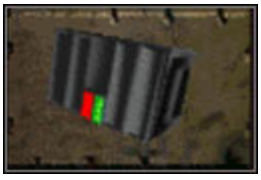
Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 9

Pojemność magazynka: 50 naboi

Amunicja:

Bezłuskowa amunicja 4.7 mm



Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

H&K G11E

Minimalna siła: 6

Zasięg: 40

Obrażenia: 12-23

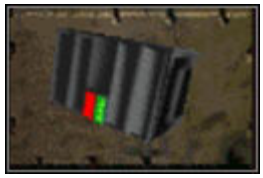
Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 9

Pojemność magazynka: 50 naboi

Amunicja:

Bezłuskowa amunicja 4.7 mm



Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Karabin Gaussa M72

Minimalna siła: 6

Zasięg: 50

Obrażenia: 32-43

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 10

Pojemność magazynka: 20 naboi

Amunicja:

2 mm EC

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Karabin myśliwski z lunetą

Minimalna siła: 5

Zasięg: 45

Obrażenia: 8-20

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 9

Pojemność magazynka: 10 naboi

Amunicja:

.233 FMJ

Przebicie: - 20%

Obrażenia: - 20%

Karabin szturmowy AK-112 5mm

Minimalna siła: 5

Zasięg: 45

Obrażenia: 8-16

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 8

Pojemność magazynka: 100 naboi

Amunicja:

5mm AP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 35%

5mm JHP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: + 35%

Rewolwer Magnum .44

Minimalna siła: 5

Zasięg: 15

Obrażenia: 12-18

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 6

Pojemność magazynka: 20 naboi

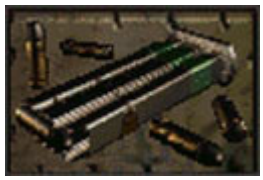
Amunicja:

.44 Magnum JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

.44 Magnum FMJ



Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

Rewolwer Magnum .44 (szybkie ładowanie)

Minimalna siła: 5

Zasięg: 20

Obrażenia: 12-18

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 6

Pojemność magazynka: 20 naboi

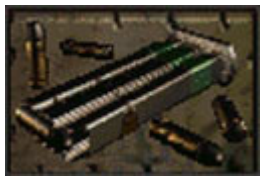
Amunicja:

.44 Magnum JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

.44 Magnum FMJ



Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

H&K P90c

Minimalna siła: 4

Zasięg: 30

Obrażenia: 12-16

Punkty akcji: **P** 4 / **S** 5 / **C** 5

Waga: 9

Pojemność magazynka: 24 naboi

Amunicja:

10mm AP

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

10mm JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

9mm Parabellum

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

FN FAL HPFA

Minimalna siła: 5

Zasięg: 35

Obrażenia: 11-22

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 11

Pojemność magazynka: 20 naboi

Amunicja:

7.62 mm

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Obrzyn

Minimalna siła: 4

Zasięg: 7

Obrażenia: 12-24

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 5

Pojemność magazynka: 2 naboi

Amunicja:

Śrut kaliber 12

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

Muszkiet

Minimalna siła: 5

Zasięg: 20

Obrażenia: 5-12

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 11

Pojemność magazynka: 1 nabój

Amunicja:

10mm AP

Przebicie: + 25%

Obrażenia: - 25%

10mm JHP

Przebicie: - 25%

Obrażenia: + 25%

Pistolet Gaussa PPK12

Minimalna siła: 4

Zasięg: 50

Obrażenia: 22-32

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 10

Pojemność magazynka: 12 naboi

Amunicja:

2 mm EC

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet maszynowy M3A1

Minimalna siła: 4

Zasięg: 20

Obrażenia: 10-20

Punkty akcji: **P** 4 / **S** 5 / **C** 5

Waga: 10

Pojemność magazynka: 30 naboi

Amunicja:

.45

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Thompson M1928

Minimalna siła: 6

Zasięg: 32

Obrażenia: 3-20

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 20

Pojemność magazynka: 50 naboi

Amunicja:

.45

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Wiatrówka Jonny'ego

Minimalna siła: 3

Zasięg: 22

Obrażenia: 1-3

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 15

Pojemność magazynka: 100 naboi

Amunicja:

Śrut

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

XL70E3

Minimalna siła: 5

Zasięg: 35

Obrażenia: 12-19

Punkty akcji: **P** 5 / **S** 6 / **C** 6

Waga: 10

Pojemność magazynka: 20 naboi

Amunicja:

5mm AP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 35%

5mm JHP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: + 35%

Wiatrówka Czerwony kapturek

Minimalna siła: 3

Zasięg: 22

Obrażenia: 1-3

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 15

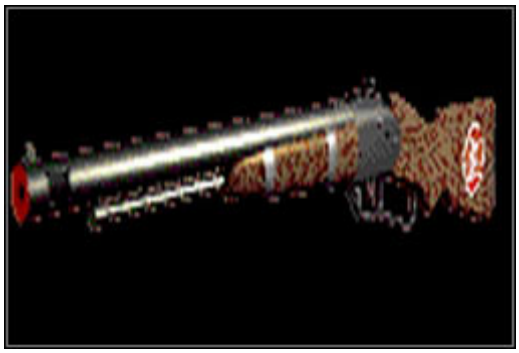
Pojemność magazynka: 100 naboi

Amunicja:

Śrut

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian



Wiatrówka Czerwony kapturek Limitowana Edycja

Minimalna siła: 3

Zasięg: 32

Obrażenia: 25-25

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 15

Pojemność magazynka: 100 naboi

Amunicja:

Śrut

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet wstrzykujący

Minimalna siła: 3

Zasięg: 24

Obrażenia: 12-24

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 5

Pojemność magazynka: 10 naboi

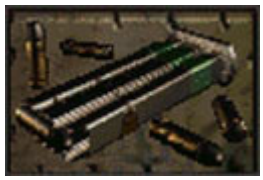
Amunicja:

Magazynek pistoletu wstrzykującego

Przebicie: - 10%

Obrażenia: bez zmian

.44 Magnum FMJ



Przebicie: + 10%

Obrażenia: bez zmian

B r o ń c i ę ż k a

Miotacz ognia

Minimalna siła: 6

Zasięg: 5

Obrażenia: 45-90

Punkty akcji: 6

Waga: 18

Pojemność magazynka: 5 butli

Amunicja:

Paliwo

Przebicie: - 20%

Obrażenia: + 25%

Bozar

Minimalna siła: 6

Zasięg: 35

Obrażenia: 25-35

Punkty akcji: **S** 6

Waga: 22

Pojemność magazynka: 30 naboi

Amunicja:

.233 FMJ

Przebicie: - 20%

Obrażenia: - 20%

Wyrzutnia rakiet

Minimalna siła: 6

Zasięg: 40

Obrażenia: 35-100

Punkty akcji: **P** 6

Waga: 18

Pojemność magazynka: 1 rakieta

Amunicja:

Rakieta burząca

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 25%

Przeciwpancerna rakieta kumulacyjna

Przebicie: - 15%

Obrażenia: - 50%

Działko obrotowe

Minimalna siła: 7

Zasięg: 35

Obrażenia: 7-11

Punkty akcji: **S** 6

Waga: 31

Pojemność magazynka: 120 naboi

Amunicja:

5mm AP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 35%

5mm JHP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: + 35%

Działko obrotowe Avenger

Minimalna siła: 7

Zasięg: 40

Obrażenia: 10-14

Punkty akcji: **S** 6

Waga: 31

Pojemność magazynka: 120 naboi

Amunicja:

5mm AP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: - 35%

5mm JHP

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: + 35%

Działko obrotowe Vindicator

Minimalna siła: 7

Zasięg: 30

Obrażenia: 14-19

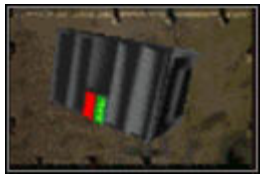
Punkty akcji: **S** 6

Waga: 30

Pojemność magazynka: 100 naboi

Amunicja:

Bezłuskowa amunicja 4.7 mm



Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Lekka broń wsparcia

Minimalna siła: 6

Zasięg: 40

Obrażenia: 20-30

Punkty akcji: **S** 6

Waga: 22

Pojemność magazynka: 30 naboi

Amunicja:

.233 FMJ

Przebicie: - 20%

Obrażenia: - 20%

M60

Minimalna siła: 7

Zasięg: 35

Obrażenia: 18-26

Punkty akcji: **S** 6

Waga: 26

Pojemność magazynka: 50 naboi

Amunicja:

7.62 mm

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Ulepszony miotacz ognia

Minimalna siła: 6

Zasięg: 5

Obrażenia: 45-90

Punkty akcji: 6

Waga: 18

Pojemność magazynka: 5 butli

Amunicja:

Ulepszone paliwo do miotacza ognia

Przebicie: - 20%

Obrażenia: bez zmian

B r o ń e n e r g e t y c z n a

Karabin laserowy

Minimalna siła: 6

Zasięg: 45

Obrażenia: 25-50

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 17

Pojemność magazynka: 12 strzałów

Amunicja:

Ogniwo termojądrowe

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet plazmowy

Minimalna siła: 4

Zasięg: 20

Obrażenia: 15-35

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 7

Pojemność magazynka: 16 strzałów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet laserowy

Minimalna siła: 3

Zasięg: 35

Obrażenia: 10-22

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 7

Pojemność magazynka: 12 strzałów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Karabin plazmowy

Minimalna siła: 6

Zasięg: 25

Obrażenia: 30-65

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 12

Pojemność magazynka: 10 strzałów

Amunicja:

Ogniwo termojądrowe

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Karabin turboplazmowy

Minimalna siła: 6

Zasięg: 35

Obrażenia: 35-70

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 19

Pojemność magazynka: 10 strzałów

Amunicja:

Ogniwo termojądrowe

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Laser Gatlinga

Minimalna siła: 6

Zasięg: 40

Obrażenia: 20-40

Punkty akcji: **S** 6

Waga: 29

Pojemność magazynka: 30 naboi

Amunicja:

Ogniwo termojądrowe

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Karabin laserowy (zwiększona pojemność)

Minimalna siła: 6

Zasięg: 45

Obrażenia: 25-50

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 17

Pojemność magazynka: 24 strzały

Amunicja:

Ogniwo termojądrowe

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet magnetolaserowy

Minimalna siła: 3

Zasięg: 35

Obrażenia: 10-22

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 7

Pojemność magazynka: 12 strzałów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet plazmowy (zwiększona pojemność)

Minimalna siła: 4

Zasięg: 20

Obrażenia: 15-35

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 8

Pojemność magazynka: 32 strzały

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Pistolet pulsacyjny YK32

Minimalna siła: 3

Zasięg: 15

Obrażenia: 32-46

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 8

Pojemność magazynka: 5 strzałów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Karabin pulsacyjny YK42B

Minimalna siła: 3

Zasięg: 30

Obrażenia: 54-78

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 14

Pojemność magazynka: 10 strzałów

Amunicja:

Ogniwo termojądrowe

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

B r o ń d o w a l k i w r ę c z

Kastet

Minimalna siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 2-10

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 1

Kolczasty kastet

Minimalna siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 4-15

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 1

Rękawica wspomagana

Minimalna siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 19-29

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 10

Pojemność magazynka: 25 uderzeń

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Rękawice bokserskie

Minimalna siła: 0

Zasięg: 1

Obrażenia: 1-6

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 5

Wzmocnione rękawice bokserskie

Minimalna siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 2-10

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 10

Ulepszona rękawica wspomagana

Minimalna siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 20-45

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 10

Pojemność magazynka: 25 uderzeń

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

B r o ń b i a ł a

Nóż

Minimalna siła: 2

Zasięg: 1

Obrażenia: 1-11

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 1

Młot

Minimalna siła: 6

Zasięg: 2

Obrażenia: 4-14

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 12

Włócznia

Minimalna siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 4

Łom

Minimalna siła: 5

Zasięg: 1

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 5

Nóż bojowy

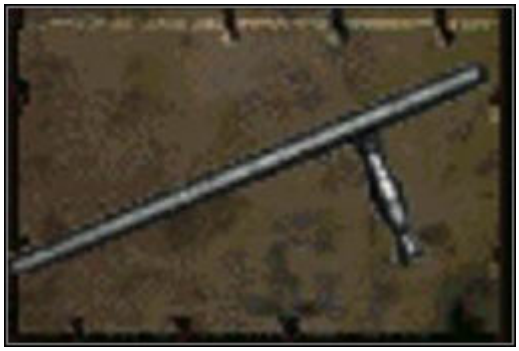
Minimalna siła: 2

Zasięg: 1

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 2



Pałka

Minimalna siła: 3

Zasięg: 1

Obrażenia: 1-11

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 2

Młot wspomagany

Minimalna siła: 5

Zasięg: 2

Obrażenia: 18-41

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 12

Pastuch elektryczny

Minimalna siła: 4

Zasięg: 1

Obrażenia: 12-25

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 6

Pojemność magazynka: 20 ciosów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Rozpruwacz

Minimalna siła: 4

Zasięg: 1

Obrażenia: 15-37

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 2

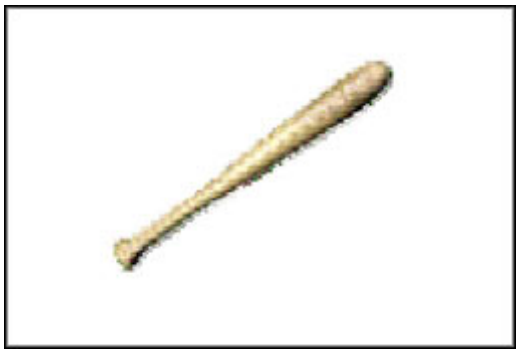
Pojemność magazynka: 20 ciosów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian



Kij baseballowy

Minimalna siła: 4

Zasięg: 1

Obrażenia: 12-35

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 4

„Mały Jesus”

Minimalna siła: 0

Zasięg: 1

Obrażenia: 12-35

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 2

Zaostrzona włócznia

Minimalna siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 4

Wakisashi

Minimalna siła: 0

Zasięg: 1

Obrażenia: 4-17

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 3

Ulepszony elektryczny pastuch

Minimalna siła: 4

Zasięg: 1

Obrażenia: 5-19

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 6

Pojemność magazynka: 20 ciosów

Amunicja:

Małe ogniwo energetyczne

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

Sprężynowiec

Minimalna siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 2-12

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 1

Zaostrzony pal

Minimalna siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 2-9

Punkty akcji: **P** 3 / **C** 4

Waga: 3

Nóż do rzucania

Minimalna siła: 3

Zasięg: 16

Obrażenia: 3-6

Punkty akcji: P **4** / **C** 5

Waga: 1

B r o ń m i o t a n a

UWAGA: Tutaj litera „P” występuje jako RZUT, a litera „C” jako CELOWANY RZUT.

Kamień

Minimalna siła: 1

Zasięg: 12

Obrażenia: 1-4

Punkty akcji: P **4** / **C** 5

Waga: 1

Włócznia

Minimalna siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: P **5** / **C** 6

Waga: 4

Nóż do rzucania

Minimalna siła: 3

Zasięg: 16

Obrażenia: 3-6

Punkty akcji: P **5** / **C** 6

Waga: 1

Koktajl Mołotowa

Minimalna siła: 3

Zasięg: 12

Obrażenia: 8-20

Punkty akcji: P **5** / **C** 6

Waga: 1

Granat odłamkowy

Minimalna siła: 3

Zasięg: 15

Obrażenia: 20-35

Punkty akcji: P **4** / **C** 5

Waga: 1

Granat plazmowy

Minimalna siła: 4

Zasięg: 15

Obrażenia: 40-90

Punkty akcji: P **4** / **C** 5

Waga: 1

Granat EMP

Minimalna siła: 4

Zasięg: 15

Obrażenia: 100-150 (działa tylko na roboty)

Punkty akcji: P **4** / **C** 5

Waga: 1

Zaostrzony pal

Minimalna siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 2-9

Punkty akcji: **P** 6 / **C** 7

Waga: 3

Kolec roślinny

Minimalna siła: 0

Zasięg: 8

Obrażenia: 1-2

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 4

Zaostrzona włócznia

Minimalna siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P** 5 / **C** 6

Waga: 4

M a t e r i a ł y w y b u c h o w e

Dynamit

Waga: 1

Komentarz:

Dzięki niemu będziemy w stanie wysadzić praktycznie każde, drewniane drzwi oraz dezaktywować żółte pola siłowe. Dynamit można również włożyć komuś do plecaka w ramach wykorzystania umiejętności Kradzież. Przeciwnik eksploduje, a osobom w jego pobliżu – nic się nie stanie. Dynamit bardzo się nam przyda w misjach: [6], [7] (**Modoc**), [14] (**Nowe Reno**) i w **Bazie Wojskowej**.

Materiał wybuchowy Kordex

Waga: 1

Komentarz:

Potężniejsza wersja Dynamitu. Zastosowanie podobne. Kordex bardzo się nam przyda w misjach: [1] (**Świątynia Prób**), [6], [7] (**Modoc**), [14] (**Nowe Reno**) i w **Bazie Wojskowej**.

Pancerze

UWAGA Procentowe wartości odporności pancerzy występują w samej grze w innej postaci, np. „**20**/60%”. Oznacza to, że np. dla postaci noszącej Pancerz bractwa (Plazma: +60%) przy ataku plazmowym ogólna wartość Klasy Pancerza jest o **20** punktów wyższa.

Skórzana kurtka

Bonus do klasy pancerza: +8

Waga: 5

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +20%

Laser: +20%

Ogień: +10%

Plazma: +10%

Eksplozje: +20%

Bojowa kurtka skórzana

Bonus do klasy pancerza: +8

Waga: 7

Odporności:

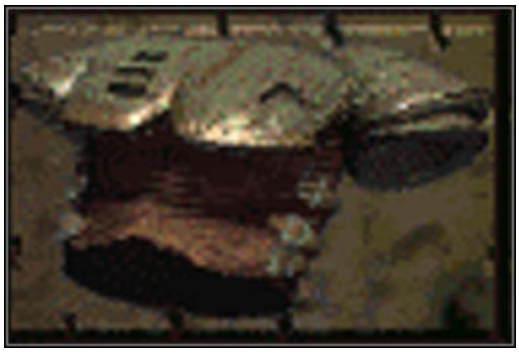
Zwykłe uszkodzenia: +30%

Laser: +20%

Ogień: +25%

Plazma: +10%

Eksplozje: +20%



Pancerz skórzany

Bonus do klasy pancerza: +15

Waga: 8

Odporności:

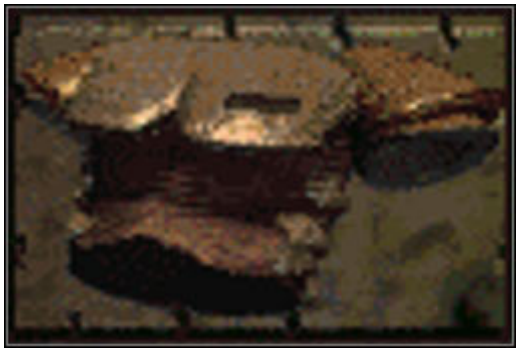
Zwykłe uszkodzenia: +25%

Laser: +20%

Ogień: +20%

Plazma: +10%

Eksplozje: +20%



Ulepszony skórzany pancerz

Bonus do klasy pancerza: +20

Waga: 10

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +25%

Laser: +20%

Ogień: +25%

Plazma: +10%

Eksplozje: +25%

Pancerz metalowy

Bonus do klasy pancerza: +10

Waga: 35

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +30%

Laser: +75%

Ogień: +10%

Plazma: +20%

Eksplozje: +25%

Ulepszony metalowy pancerz

Bonus do klasy pancerza: +15

Waga: 35

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +35%

Laser: +80%

Ogień: +15%

Plazma: +25%

Eksplozje: +30%

Pancerz bojowy

Bonus do klasy pancerza: +20

Waga: 20

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +65%

Ogień: +30%

Plazma: +50%

Eksplozje: +40%

Ulepszony bojowy pancerz

Bonus do klasy pancerza: +25

Waga: 25

Odporności:

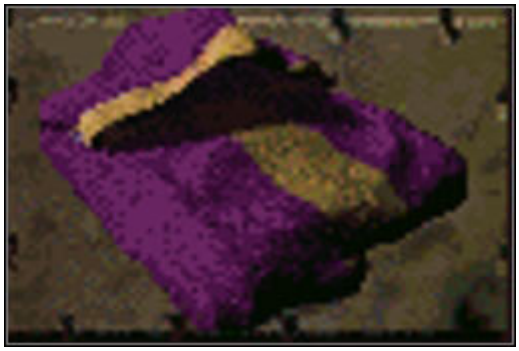
Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +65%

Ogień: +35%

Plazma: +50%

Eksplozje: +45%



Habit

Bonus do klasy pancerza: +5

Waga: 10

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +20%

Laser: +25%

Ogień: +10%

Plazma: +10%

Eksplozje: +20%

Pancerz wspomagany

Bonus do klasy pancerza: +25

Dodatkowa właściwość: Siła +3

Waga: 42

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +80%

Ogień: +60%

Plazma: +40%

Eksplozje: +50%

Pancerz Bractwa

Bonus do klasy pancerza: +20

Waga: 25

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +70%

Ogień: +50%

Plazma: +60%

Eksplozje: +40%

Utwardzany pancerz wspomagany

Bonus do klasy pancerza: +25

Dodatkowa właściwość: Siła +3

Waga: 50

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +90%

Ogień: +70%

Plazma: +50%

Eksplozje: +60%

Pancerz Tesli

Bonus do klasy pancerza: +15

Waga: 35

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +20%

Laser: +90%

Ogień: +10%

Plazma: +80%

Eksplozje: +20%

Ulepszony pancerz wspomagany

Bonus do klasy pancerza: +30

Dodatkowa właściwość: Siła +4

Waga: 45

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +55%

Laser: +90%

Ogień: +70%

Plazma: +60%

Eksplozje: +65%

Ulepszony pancerz wspomagany Mk. II

Bonus do klasy pancerza: +30

Dodatkowa właściwość: Siła +4

Waga: 50

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +60%

Laser: +90%

Ogień: +70%

Plazma: +60%

Eksplozje: +70%

Gumowe buty

Waga: 2

Opis:

Przez jakiś czas pozwalają chodzić po żrących kałużach. Bardzo przydają się w **Radioaktywnych jaskiniach** (misja [4], **Klamath** i misja [4], **Nowe Reno**).

Pozostałe przedmioty

K s i ą ż k i

Poradnik harcerza

Waga: 3

Ulepszona umiejętność po lekturze:

Sztuka przetrwania

Podręcznik pierwszej pomocy

Waga: 2

Ulepszona umiejętność po lekturze:

Pierwsza pomoc

Spluwy i kulki

Waga: Brak danych

Ulepszona umiejętność po lekturze:

Ręczna broń palna

Młody elektronik

Waga: 2

Ulepszona umiejętność po lekturze:

Naprawa

Wielka księga nauki

Waga: 5

Ulepszona umiejętność po lekturze:

Nauki ścisłe

Magazyn „Kocia łapka”

Waga: 1

Opis:

Skompletowanie 10 tych czasopism pomoże Ci wykonać misję [2] w **Nowym Reno**. Jeden egzemplarz może nam również pomóc w misji [3], **Broken Hills**.

„Kocia łapka” Nr. 5

Waga: Brak danych

Opis:

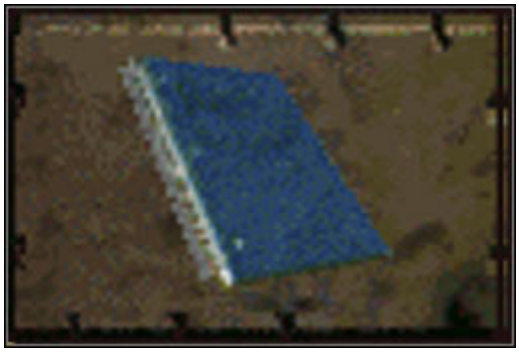
Dostaniesz ją jako nagrodę za wykonanie misji [2] w **Nowym Reno**. Jej przeczytanie podnosi umiejętność Broni energetycznych o 10%.

Instrukcja

Waga: Brak danych

Opis:

Brak zastosowania.

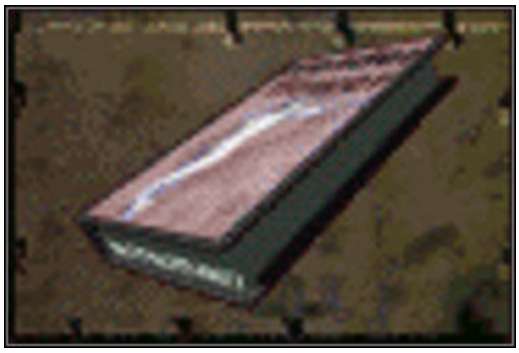


Księga przychodów i rozchodów

Waga: 2

Opis:

Znajdziesz ją w sejfie Bandytów. Bardzo zainteresuje ona Lynette w **Kryptopolis**.



„Kwiat lawendy”

Waga: 2

Opis:

Jej odnalezienie umożliwi Ci wykonanie misji [2] w **Norze**.

Poradnik do gry Fallout 2

Waga: Brak danych

Opis:

Gdy ukończysz grę - otrzymasz ją od Ojca Tully’ego w **Nowym Reno**. Przeczytanie jej podnosi wszystkie umiejętności do 300%! Oprócz tego, każdorazowe jej „użycie” dodaje 10.000 PD. Szkoda, że przeczytanie mojego poradnika tak nie działa:-)

Czasopisma chemiczne

Waga: 5

Opis:

Brak zastosowania.

M e d y k a m e n t y

Stimpak

Komentarz:

Leczy od 11 do 19 PW. Podstawowy środek leczniczy. Miej ich jak najwięcej. Nie zapominaj również o kompanach! Może nam je przygotowywać zwerbowany Myron (misja [20], **Nowe Reno**).

Superstimpak

Komentarz:

Leczy 75 PW. Udoskonalona wersja zwykłego Stimpaka. Najlepszy medykament w grze. Podstawowe wyposażenie ostrożnego, ceniącego swoje życie podróżnika. Gdy użyjesz go wielokrotnie pod rząd – będziesz przez pewien czas otrzymywać niewielkie obrażenia (3-6 PW). Może nam je przygotowywać zwerbowany Myron (misja [20], **Nowe Reno**).

Zestaw pierwszej pomocy

Korzysta z umiejętności: Pierwsza pomoc

Komentarz:

Leczy od kilku do kilkunastu Punktów Wytrzymałości.

Waga: 2

Torba lekarska

Korzysta z umiejętności: Leczenie

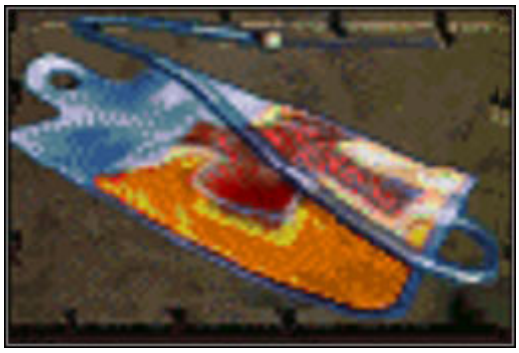
Komentarz:

Leczy od kilkunastu do kilkudziesięciu Punktów Wytrzymałości. Oprócz tego można nią leczyć wszelkie złamania i inne dolegliwości.

Waga: 5

Rad-X

Zażycie ich zabezpiecza przed promieniowaniem.



AntyRad

Zażycie go usuwa skutki promieniowania.

Antidotum

Wypicie go leczy z trucizny. Gdy przyniesiemy Myronowi (misja [20], **Nowe Reno**) Ogon Radskorpiona, zrobi nam Antidotum.

Antidotum na Jet

Wynajdzie go dr Troy w **Kryptopolis**. Pomorze Ci on wykonać misję [6] w **Redding**. Użycie go na Myronie podnosi jego umiejętność Nauki.

Apteczka pierwszej pomocy

Korzysta z umiejętności: Pierwsza pomoc

Komentarz:

Potężniejsza wersja Zestawu pierwszej pomocy.

Waga: 2

Hypo

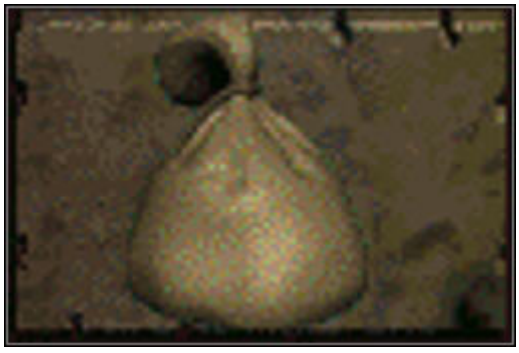
Komentarz:

Odnawia wszystkie utracone PW. Jat to znaleźć? Patrz: Specjalne lokacje (Statek Federacji).

Pigułki na serce

Komentarz:

Brak zastosowania.



Proszek leczniczy

Komentarz:

Leczy od 8 do 17 PW. Czasowo obniża o jeden punkt Percepcję. Może go przyrządzić Hakunin (**Arroyo**), gdy przyniesiesz mu Kwiat Broci i Korzeń Xandrowy.

Trucizna

Komentarz:

Pomorze Ci ona wykonać misję [13] w **Nowym Reno**. Możesz ją znaleźć w regale u dr Jubilee (**Republika Nowej Kalifornii**).

Torba lekarska

Korzysta z umiejętności: Leczenie

Komentarz:

Potężniejsza wersja Torby lekarskiej.

Waga: 6

Surowica mutacyjna

Komentarz:

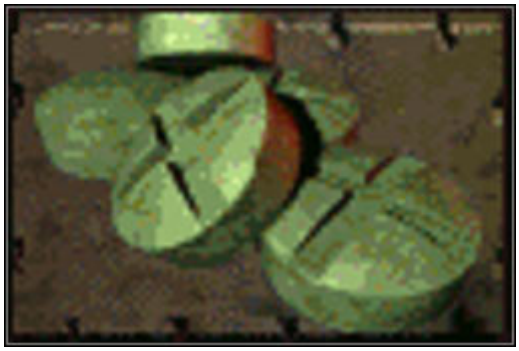
Pomorze Ci ona wykonać misję [10] w **RNK**.

Pusta strzykawka

Komentarz:

Jest to jeden z elementów składowych Stimpaka, którego będzie Ci mógł przyrządzić Myron (misja [20], **Nowe Reno**).

U ż y w k i



Wygrzew

Dodaje:

+ 2 Siła

+ 3 Wytrzymałość

Po pewnym czasie odejmuje:

- 4 Siła

- 2 Zręczność

- 4 Wytrzymałość

Mentaty

Dodaje:

+ 2 Inteligencja

+ 2 Percepcja

+ 1 Charyzma

Po pewnym czasie odejmuje:

- 4 Inteligencja

- 4 Percepcja

- 3 Charyzma

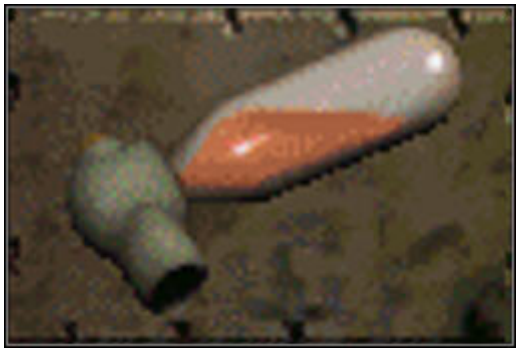
Psycho

Efekt działania:

- 3 Inteligencja

+ 50% odporności na obrażenia

Po pewnym czasie efekty te znikają.



Jet

Dodaje:

+ 2 Punkty Akcji

+ 1 Siła

+ 1 Percepcja

Po pewnym czasie odejmuje:

- 2 Punkty Akcji

- 1 Siła

- 1 Percepcja

Puste opakowanie na Jet

Komentarz:

Ważny element misji [19] w **Nowym Reno**.

`

J e d z e n i e

Owoc

Zjedzenie go – przywraca kilka Punktów Wytrzymałości (1-3). Oprócz tego może się przydać do produkcji Syperstimpaków przez Myrona (misja [20] w **Nowym Reno**).

Potrawka wyborowa

Brak zastosowania.

Makaron

Brak zastosowania.

Jedzenie z wbudowanym telewizorkiem

Brak zastosowania.

Chipsy serowe

Przydadzą się w misji [7] (**Gecko**).

Ciastko

Czasowo dodaje jeden Punkt Akcji. Ciacho znajdziesz na drugim piętrze **Bazy Wojskowej Sierra** lub dostaniesz je wraz z zakupioną wodą u Rose w **Modoc**.

Posiłek Smitty'ego

Otrzymujemy go wraz z rozpoczęciem misji [5] w **Norze**.

Mięso

Jego upuszczenie na ziemię, odwraca uwagę atakujących nas psów lub wilków. Oprócz tego – brak zastosowania.

Iguana na patyku

Brak zastosowania.

N a p o j e

Nuka-Cola

Jeden z elementów składowych Superstimpaka, którego może nam zrobić Myron (misja [20], **Nowe Reno**). Od Nuka-Coli można się uzależnić!

Piwo

Wypicie czasowo obniża Percepcję o 1 punkt. 10 butelek Piwa pomoże nam wykonać misję [13] w **Kryptopolis**.

Gorzała

Wypicie czasowo obniża Percepcję

Wypicie czasowo obniża Percepcję o 1 punkt. 10 butelek Gorzały pomoże nam wykonać misję [13] w **Kryptopolis**.

Woda

Brak zastosowania.

Piwo Gamm Gulp

Wypicie czasowo obniża Percepcję o 1 punkt i może napromieniować naszą postać.

Roentgen Rum

Wypicie czasowo obniża Percepcję o 2 punkty i może napromieniować naszą postać.

Roentgen Rum

Wypicie czasowo obniża Percepcję o 2 punkty. Roentgen Rum może nam również pomóc w misji [3], **Broken Hills**.

D o k u m e n t y / M a p y / P r z e p u s t k i

Dokumenty doktora

Ich zdobycie umożliwia ukończenie misji [5] w **RNK**.

Dzienna przepustka

Pozwala na wejście i poruszanie się po **Mieście wewnętrznym Kryptopolis** (tylko za dnia). Nie umożliwia wejścia do Krypty 8. Więcej o niej w misji [6] (**Kryptopolis**).

Formularz zamówienia

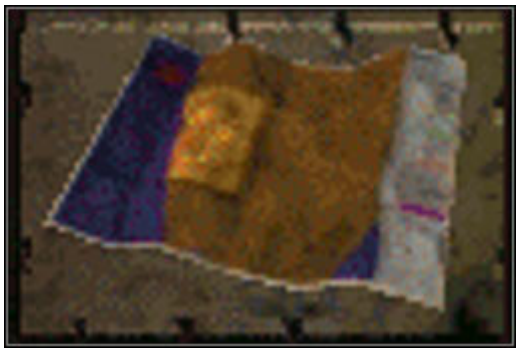
Pozwoli nam on zdobyć Transformator plazmowy dla Skeetera (misja [6] w **Gecko**).

Identyfikator stajni

Umożliwia wejście do pokoju, w którym znajduje się Myron (**Stajnie**). Więcej o niej w misji [20] (**Nowe Reno**).

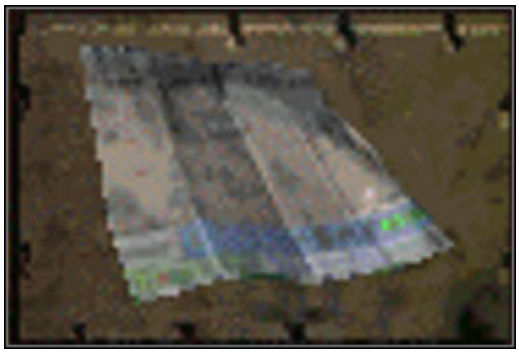
List do AHS-9

Wręcza nam go Centrolog (misja [6] w **RNK**).



Mapa obozu bandytów

Jej przeczytanie poda współrzędne obozu **Bandytów**. Mapa znajduje się w sejfie Bishopa. Możemy ją uzyskać w misji [12] lub [15] (**Nowe Reno**).



Mapa strażników

Ważny element misji [8] w **RNK**.

Papier z hasłem

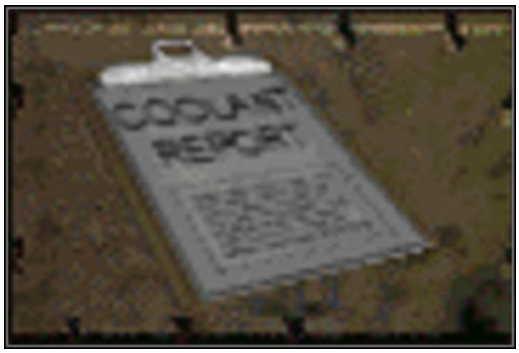
Umożliwi nam on wyłączenie pierwszego pola siłowego na pierwszym piętrze **Bazy Wojskowej Sierra**.

Plany latacza

Znajduję się w **Navarro**. Ich odnalezienie umożliwia wykonanie misji [1] w **San Francisco**.

Prezydencka przepustka

Umożliwia wejście do rezydencji Carlsona w **RNK**. Ma ją przy sobie Gunter. (misja [14], **Nowe Reno**).

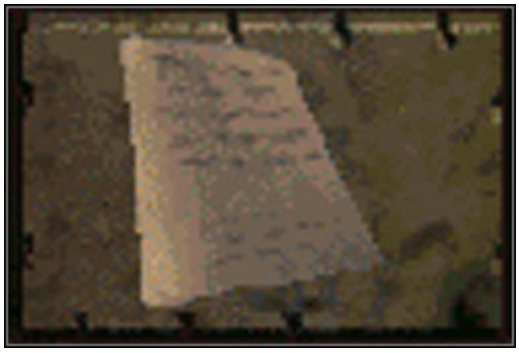


Raport

Znajduje się w biurku, koło którego stoi Harry (**Gecko**). Brak zastosowania.

Wiadomość Żużlowców

Jej dostarczenie do Jo pomaga wykonać misję [1] w **Modoc**.



Wiadomość od Francisa

Wazny element misji [8] w **Broken Hills**.

K a r t y / K l u c z e

Klucz do celi w Broken Hills

Jego zdobycie pomaga w ukończeniu misji [6] w **Broken Hills**.

Klucz do osady traperów

Jego zdobycie pomaga w ukończeniu misji [7] w **Klamath**.

Klucz do szałasu przy Krypcie 13

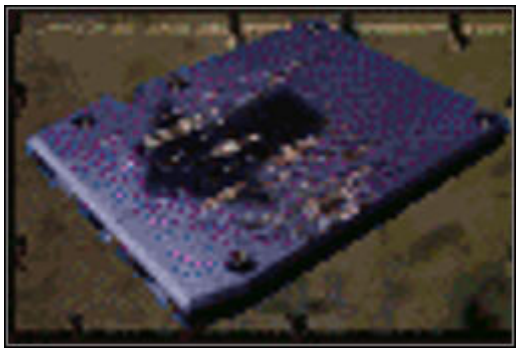
Jego zdobycie umożliwia wykonanie misji [1] w **Krypcie 15**.

Klucz od świątyni

Jego zdobycie pomaga wydostać się z **Świątyni Prób** (misja [1]).

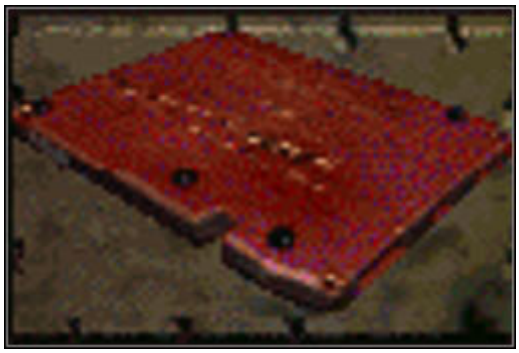
Karta dostępowa tankowca

Znajdziemy go w **Navarro**. Pomoże nam on wykonać misję [9] w **San Francisco**.



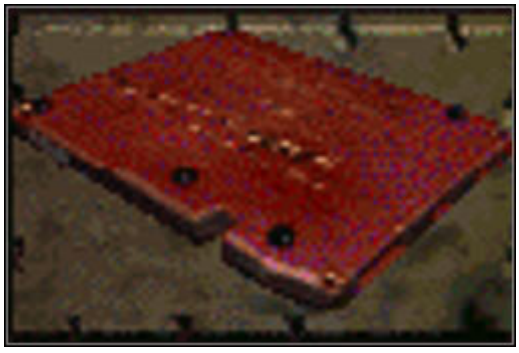
Niebieska karta dostępowa

Znajduje się w elektrowni w **Gecko**. Pomoże nam ona uwolnić Xarna w **Navarro**.



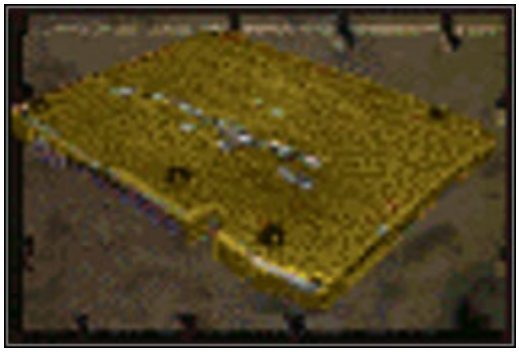
Czerwona karta dostępowa

Znajduje się w elektrowni w **Gecko**. Pomorze nam ona swobodnie poruszać się po niej. Dzięki tej karcie wykonamy misję [15] w **Kryptopolis** i misje [1] oraz [2] w **Gecko**.



Karta dostępowa Krypty 15

Dostaniemy ją od Zeke po wykonaniu misji [1] w **Krypcie 15**. Oprócz tego pozwoli nam ona zrealizować misję [13] w RNK i zadanie [2] oraz [3] w **Krypcie 15**.



Żółta karta dostępowa

Znajduje się w elektrowni w **Gecko**. Pomorze nam ona swobodnie poruszać się po niej. Dzięki tej karcie wykonamy misję [15] w **Kryptopolis** i misje [1] oraz [2] w **Gecko**.

Prezydencki klucz dostępowy

Posiada ją Prezydent **Enklawy**. Jej użycie na komputerze w holu pozwala na uruchomienie wieżyczek. Będą one wtedy strzelały do Franka Horrigana.

U r z ą d z e n i a / K o m p o n e n t y

Regulator baterii

Część umożliwiająca ulepszenie samochodu u Smitty'ego w **Norze**. Znajduje się ona we wraku auta w **Klamath**. Jej zainstalowanie zmniejsza zużycie paliwa.

Procesor górniczy

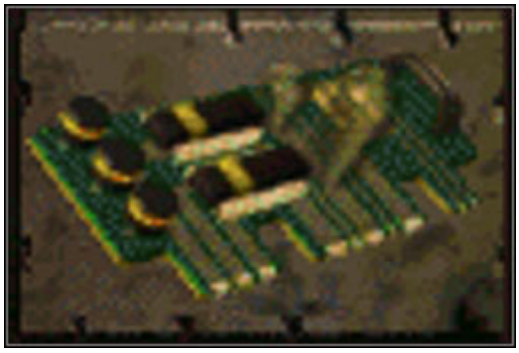
Jego odnalezienie w kopalni Wanamingo umożliwia ukończenie misji [5] w **Redding**.

Czerwony moduł pamięciowy

Można go znaleźć na drugim piętrze Krypty 8 w **Kryptopolis**. Gdy użyjemy go na komputerze w bunkrze Bractwa Stali w **San Francisco** (po ukończeniu misji [1] w tym mieście) – wzrośnie o jeden punkt nasza Siła.

Niebieski moduł pamięciowy

Można go znaleźć w **Navarro**. Gdy użyjemy go na komputerze w bunkrze Bractwa Stali w **San Francisco** (po ukończeniu misji [1] w tym mieście) – wzrośnie o jeden punkt nasza Charyzma.



Żółty moduł pamięciowy

Można go znaleźć na pierwszym piętrze w **Bazie Wojskowej Sierra**. Gdy użyjemy go na komputerze w bunkrze Bractwa Stali w **San Francisco** (po ukończeniu misji [1] w tym mieście) – wzrośnie o jeden punkt nasza Inteligencja.

Zielony moduł pamięciowy

Można go znaleźć na drugim piętrze w **Bazie Wojskowej**. Gdy użyjemy go na komputerze w bunkrze Bractwa Stali w **San Francisco** (po ukończeniu misji [1] w tym mieście) – wzrośnie o jeden punkt nasza Percepcja.

Części komputera nawigacyjnego

Znajdziemy je na trzecim piętrze Krypty 15. Pomogą nam one wykonać misję [9] w **San Francisco**.

Części komputerowe z Krypty 15

Znajdziemy je na trzecim piętrze Krypty 15. Pomogą nam one wykonać misję [13] w **RNK**.

Część z kopalni

Otrzymamy je od Renesco w **Nowym Reno**. Pomogą nam one wykonać misję [11] w **Broken Hills**. Użycie tych części na systemie oczyszczania powietrza – naprawi go.

Część hydroelektryczna

Dzięki niej wykonamy misję [15] w **Kryptopolis** i [1] w **Gecko**. Otrzymamy również misję [2] w **Gecko**.

Kontroler ogniwa napędowego

Część niezbędna do naprawy samochodu u Smitty'ego (misja [12] w Norze i [5] w **Gecko**). Otrzymamy go od Skeetera za wykonanie misji [6] w **Gecko**.

Medyczne rozszerzenie Pip-Boya

Jeśli damy Renesco Okulary, które zdobyliśmy w misji [5] (**Broken Hills**), nie zażądamy niczego w zamian a potem ok. 20 razy zapytamy się go: Jak tam okulary? – otrzymamy od niego właśnie to cacko. Jego użycie podnosi o 10% umiejętność Leczenia.

Komputerowy moduł głosowy

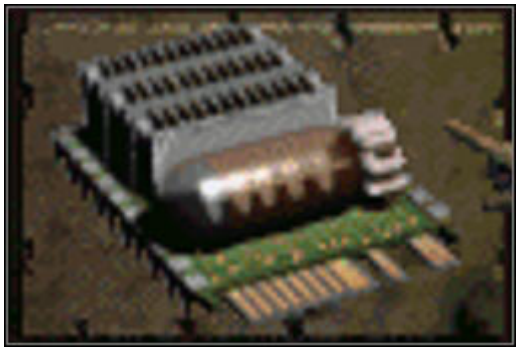
Możemy go nabyć u Renesco w **Nowym Reno** za 3000$ lub znaleźć na drugim piętrze Krypty 8 w **Kryptopolis**. Jego zdobycie pomoże nam wykonać misję zleconą nam przez Gruthara w **Krypcie 13**.

Motywator robota

Cześć niezbędna do złożenia robota Skynet, którego możemy potem przyłączyć do naszej drużyny. Mają go w sobie Roboty strażnicze (te z rękoma i szklanymi głowami) w **Bazie Wojskowej Sierra**.

Przełącznik

Element niezbędny do wykonania misji [7] w **Broken Hills**. Użycie Przełącznika na systemie oczyszczania powietrza – rozsadza go.



Transformator plazmowy

Są 3. Wszystkie można zdobyć w **Gecko**. Za każde przyniesienie transformatora Skeeter'owi – otrzymamy jedno darmowe ulepszenie naszej broni. Wszystko to dotyczy misji [6] w **Gecko**.

Złom

Brak zastosowania

Motywator K-9

Umożliwia złożenie K-9 i zwerbowanie go. Znajduje się w **Navarro**.

Hydroprocesor

Pełno ich na drugim piętrze Krypty 8 w **Kryptopolis**. Szkoda, że w *Falloucie 1* było ich tak mało. Okazało się, że ktoś się rąbnął, pomylił krypty i dostarczył 3000 tych procesorów nie tam gdzie trzeba:-)

S p r z ę t

Duży zestaw narzędzi

Otrzymamy go od Valerie za wykonanie jej misji [7] w **Kryptopolis**. Gdy dostarczymy go Skeeter'owi w **Gecko**, otzrymamy od niego Kontroler baterii. Pomorze nam on naprawić auto w **Norze** (misja [12]).

Flara

Jej użycie i upuszczenie, bądź rzucenie – oświetla dany teren. Przedmiot raczej nieprzydatny.

Wytrychy

Ich użycie na zamkniętej szafce, skrytce lub skrzynce – poprawia umiejętność Otwierania zamków i podwaja szansę włamu.

Lina

Bardzo przydatna rzecz. Pomorze nam w misji [1] w **Modoc**.

Narzędzia

Jeśli w raz z Kluczem zaniesiemy go Valerie – wykonany misję [7] w **Kryptopolis**.

Zapalniczka

Brak zastosowania w grze. Używałem jej jednak wielokrotnie podczas pisania tego poradnika :-)

Detektor ruchu

Jego użycie – pozwala w Pip-Boyu 2000 – na zlokalizowanie przyjaznych, neutralnych i wrogich obiektów

Radio

Przedmiot raczej w *Falloucie 2* nie przydatny.

Holodysk

Podczas przygód z *Falloutem 2* znajdziesz, kupisz bądź otrzymasz ich wiele. Zawierają dużo istotnych informacji.

Ogon Radskorpiona

Za każdy dostarczony ogon - Myron (misja [20], **Nowe Reno**) przyszykuje Ci Antidotum. Możesz jeden wprowadzić do maszyny destylacyjnej w bimbrowni rodziny Wright w **Nowym Reno**. Zabijesz tym samym wszystkich meneli i prostytutki.

Elektroniczny wytrych

Przydatniejsza wersja zwykłego Wytrycha. Umożliwi Ci on m.in. dostanie się do magazynu w **Radioaktywnych jaskiniach**.

Licznik Geigera

Jego użycie pozwala monitorować poziom napromieniowania na danym terenie.

SkrytoBoy

Jego uruchomienie włącza niewidzialność ułatwiającą wszelką Kradzież. Przedmiot przydatniejszy od umiejętności Skradanie.

G.E.C.K.

Generator Ekosystemu Cudownej Krainy. Przedmiot niezbędny do ukończenia gry (misja [2] w **Arroyo**). Będziemy go szukać przez większość gry. GECKa odnajdziemy w końcu na trzecim piętrze **Krypty 13**. Musimy pamiętać by mieć go przy sobie przed opuszczeniem **Enklawy**.

Łuska do haubicy

Pocisk niezbędny do otwarcia drzwi **Bazy Wojskowej Sierra**.

Ulepszony wytrych elektroniczny

Potężniejsza wersja standardowego Wytrycha elektronicznego.

Worek

Pozwala na pogrupowanie przedmiotów w ekwipunku

Rozszerzony zestaw wytrychów

Potężniejsza wersja standardowych Wytrychów.

Kwiatek

Brak zastosowania. Można cały ich ogród znaleźć na terenie bazy **Centrologów** w **San Francisco**.

Torba

Pozwala na pogrupowanie przedmiotów w ekwipunku

Radio Vica

Znajdziesz je w mieszkaniu Vica (misja [1], **Klamath**). Pomoże Ci ono również wykonać misję [10] w **Norze**.

Łopata

Bez niej nie rozkopiemy żadnego grobu. Bardzo się nam przyda w misji [6] w **Norze** i w zadaniu [4] w **Broken Hills**.

I n n e

Pieniądze

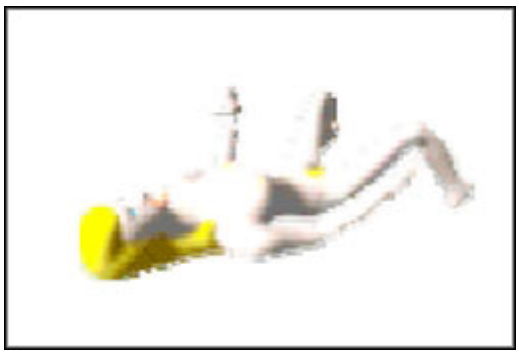
Podstawowa sprawa w świecie gry *Fallout*. Gromadź ich jak najwięcej. Przeznaczaj na zakupy, przekupywania, opłacanie i zdobywanie informacji. Kradnij ile wlezie!

Bon kopalni Kokowebe

Podstawowy środek płatniczy na terenie kopalni Kokowebe w **Redding**.

Drewno opałowe

Niezbędne do wykonania misji [5] w **Klamath**.



Gumowa lala

Przedmiot niezbędny do ukończenia misji [3] w **Broken Hills**.

Uszkodzona gumowa lala

Lala po hardkorowym użyciu:-) No cóż. Każdy orze jak może:-)

Pasek z piłką

Znajdziesz to przy sobie po porażce z Francisem w **Broken Hills**. Ewidentne odwołanie do filmu „Pulp Fiction”.

Kondom (czerwone opakowanie)

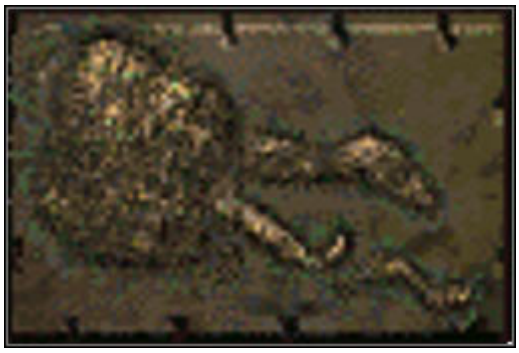
Grunt to bezpieczeństwo. Jeśli będziesz miał go przy sobie podczas sexu z żoną lub córką Bishopa – nie dowiesz się pod koniec gry, że miałeś dziecko:-)

Kondom (niebieskie opakowanie)

Grunt to bezpieczeństwo. Jeśli będziesz miał go przy sobie podczas sexu z żoną lub córką Bishopa – nie dowiesz się pod koniec gry, że miałeś dziecko:-)

Kondom (żółte opakowanie)

Grunt to bezpieczeństwo. Jeśli będziesz miał go przy sobie podczas sexu z żoną lub córką Bishopa – nie dowiesz się pod koniec gry, że miałeś dziecko:-)



Korzeń Xandrowy

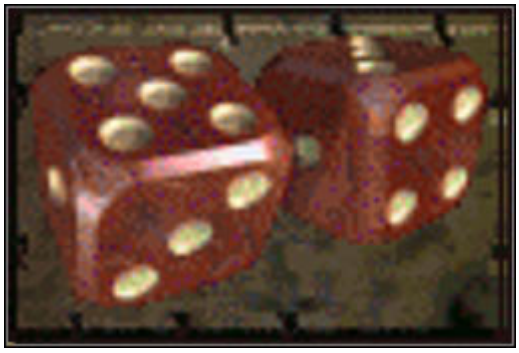
Hakunin w **Arroyo** z niego i Kwiatu Broci może Ci przyszykować Proszek leczniczy. Jest to również jeden z elementów składowych Stimpaka, którego może ci zrobić Myron (misja [20] w **Nowym Reno**).

Kwiat Broca

Hakunin w **Arroyo** z niego i Korzenia Xandrowy może Ci przyszykować Proszek leczniczy. Jest to również jeden z elementów składowych Stimpaka, którego może ci zrobić Myron (misja [20] w **Nowym Reno**).

Kosmetyczka

Brak zastosowania.

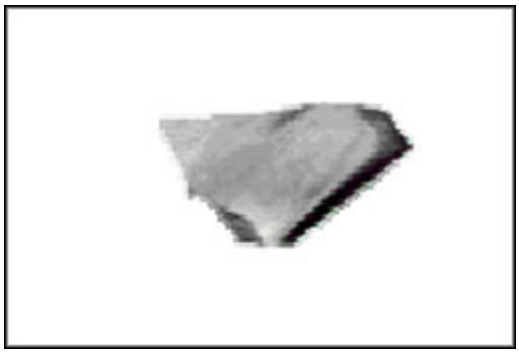


Kości

Brak zastosowania.

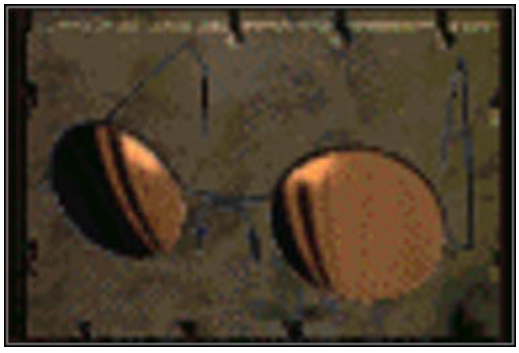
Kości oszusta

Brak zastosowania. Można wygrzebać je z jednego grobu na **Golgocie**.



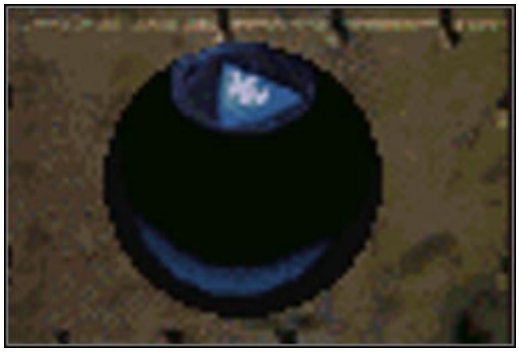
Krzemień

Przedmiot niezbędny do wykonania misji [5] w **Arroyo**. Dzięki niej otrzymamy od Mynosa Zaostrzoną włócznię.



Lustrzanki

Ich noszenie w miejscu na bronie główne – dodaje jeden punkt Percepcji. Ma je przy sobie Manson w **Nowym Reno**. Rzecz bardzo przydatna podczas prowadzenia ważnych rozmów i handlowania.



Magiczna kula

Gdzie ją znaleźć i do czego służy - opisałem w misji [17] (**Nowe Reno**).

Metalowy drąg

Przedmiot niezbędny do wejścia na teren **Bazy Wojskowej**.

Cybernetyczny mózg

Komponent niezbędny do złożenia robota Skynet w **Bazie Wojskowej Sierra**. Cechują go najlepsze właściwości.

Mózg (upośledzony, ludzki, szympansa)

Komponent niezbędny do złożenia robota Skynet w **Bazie Wojskowej Sierra**. Cechują go gorsze właściwości niż te, które posiada Cybernetyczny mózg.

Naszyjnik

Bardzo kosztowna rzecz. Idealna na wymianę handlową.

Żel biomedyczny

Komponent niezbędny do złożenia robota Skynet w **Bazie Wojskowej Sierra**.

Zmutowany palec

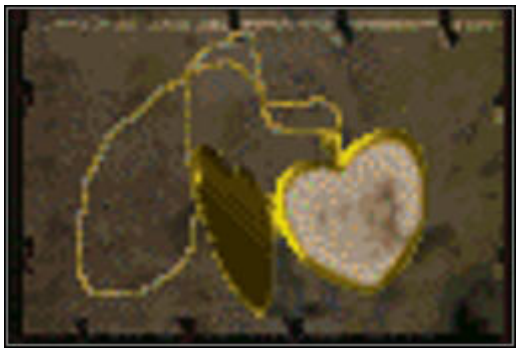
Jeżeli będziesz często chodził po żrących kałużach (np. w **Radioaktywnych jaskiniach**), bez odpowiedniego zabezpieczenia (Buty gumowe) - wyrośnie Ci dodatkowy palec u stopy. Można go amputować chociażby u dr Andrewa w **Kryptopolis**.

Złoty zegarek Corneliusa

Przedmiot niezbędny do wykonania misji [6] w **Modoc**.

Złoty ząb

Bardzo kosztowny przedmiot. Można go wykopać z jednego grobu na **Golgocie**.



Naszyjnik Anny

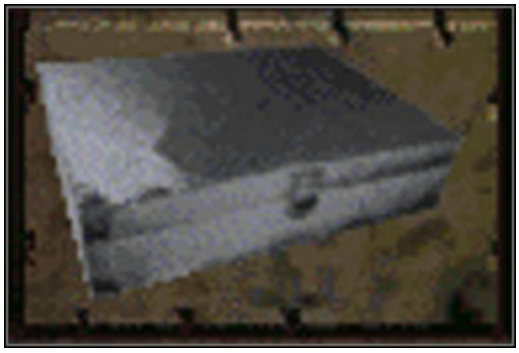
Musimy go odzyskać, by móc wykonać misję [6] w **Norze**.

Zbiornik tlenowy

Ma go przy sobie Pan Salvatore. Jeśli mu go odbierzemy lub podłożymy Zbiornik z trucizną – boss rodziny Salvatore umrze. Wykonamy tym samym misję [8] w **Nowym Reno**. Noszenie Zbiornika tlenowego w ekwipunku sprawia, że nie otrzymujemy obrażeń na terenie kopalni w **Broken Hills**.

Zbiornik z trucizną

Jeśli mu go podłożymy – boss rodziny Salvatore umrze. Wykonamy tym samym misję [8] w **Nowym Reno**.



Zamknięta skrzynka Ramireza

Walizka ta jest bardzo ważnym elementem podczas misji [6] w **Nowym Reno**.

Walizka Moore'a

Główny przedmiot w misjach [14] w **Kryptopolis** i [12] w **Nowym Reno**.

Ucho gracza

Może się zdarzyć, że Przeżuwacz odgryzie Ci ucho (misja [3] w **Nowym Reno**). Stracisz wtedy na stałe jeden punkt Charyzmy.

Talizman

Otrzymujesz go w nagrodę za wykonanie misji [7] w **Gecko**.

Talia znaczonych kart

Brak zastosowania. Można wygrzebać je z jednego grobu na **Golgocie**.

Talia kart „Tragic”

Można nimi pograć z ghulem barmanem w **Gecko**. Gdy rozegramy z nim mnóstwo partii – uzależnimy się!

Szczypce Radskorpiona

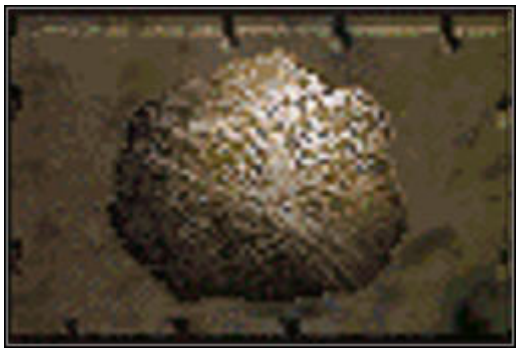
Brak zastosowania. Bracia Dunton udawali nimi Radskorpiony, by Torr, myślał, że to skorupiaki odpowiedzialne są za zniknięcia jego bydła. Całą ekipę i szczypce znajdziemy w misji [6] (**Klamath**).

Skóra zwykłego gekona

Bardzo cenna. Nauczymy się je zdejmować dzięki Smiley’owi po ukończeniu misji [4] w **Klamath**.

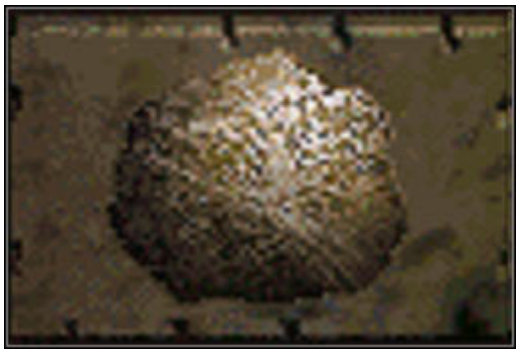
Skóra złotego gekona

Jeszcze cenniejsza od Skóry zwykłego gekona. Idealny towar wymienny w początkowej fazie gry. Nauczymy się je zdejmować dzięki Smiley'owi po ukończeniu misji [4] w **Klamath**.



Ruda uranu

Można ją przetworzyć u ghula w **Broken Hills**. Nieźle wtedy zarobimy i otrzymamy trochę PD.



Przetworzona ruda uranu

Możemy ją zdobyć od ghula w **Broken Hills** po dostarczeniu mu wcześniej Rudy uranu. Można ją mu potem sprzedać. Nieźle wtedy zarobimy i otrzymamy trochę PD.

Samorodek

Bardzo cenny i szalenie ciężki. Mają go przy sobie niektóre postacie, jakie spotkamy na mapie świata. Zazwyczaj krążą one koło **Redding**.

Shiv

Brak zastosowania. Nie można tym walczyć.

Nieśmiertelniki (Tuco, Blondi, Anielskie oczy)

Zebranie wszystkich trzech pozwoli otworzyć sejf w obozie **Bandytów**.

Odznaka Strażnika

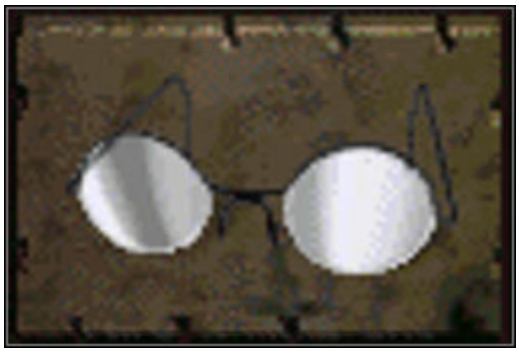
Brak zastosowania. Otrzymamy ją w momencie ukończenia misji [9] w **RNK**.

Oko Dixona

Umożliwia ono korzystanie z windy na 1, 2 i 3 poziomie **Bazy Wojskowej Sierra**.

Oko Cliforda

Umożliwia ono skorzystanie z windy jadącej na czwarty poziom **Bazy Wojskowej Sierra**.



Okulary

Zdobędziemy je z ciała martwego Radskorpiona podczas misji [5] w **Broken Hills**. Gdy damy je Renesco w **Nowym Reno**, nie zażądamy niczego w zamian i wypytamy go potem: *Jak tam okulary?* – otrzymamy od niego Medyczne rozszerzenie Pip-Boya.

Pan Nixon

Lalka niezbędna do ukończenia misji [2] w **Kryptopolis**.

Puszka oliwy

Patrz: Specjalne lokacje - „Drwal”.

Bon kopalni Morningstar

Podstawowy środek płatniczy na terenie kopalni Morningstar w **Redding**.

Kapsle

Bez wartości w *Falloucie 1*. Znajdziemy ich całą masę w misji [3] (**Broken Hills**).

Kwiat doniczkowy

Patrz: Specjalne lokacje - „Rozbity wieloryb”.

Kości Anny

Musimy je pogrzebać w odpowiednik grobie na cmentarzu w Norze. Zdobędziemy je w momencie wręczenia Annie jej naszyjnika. Wszystko opisałem w misji [6] (**Nora)**.

Rozmazany obraz

Bardzo wartościowy przedmiot w pierwszej fazie gry. Specjalny jego egzemplarz (z mapą **Krypty 13**) zdobędziemy w **RNK** (misja [12]).

Odznaka szeryfa

Brak zastosowania. Otrzymamy ją w momencie rozpoczęcia misji [1] w **Redding**.

Profity

Magia serii *Fallout* i chyba najprzyjemniejszy element rozwoju postaci. Wybieramy jeden z nich na każdy trzeci poziom awansu na wyższy poziom doświadczenia. Wyjątkiem jest sytuacja, w której wybraliśmy cechę Kujon. Wtedy profit dobieramy, co czwarty poziom. Profity w sposób nieopisany poprawiają wiele elementów rozgrywki. Od walki, przez konwersację po używanie konkretnych umiejętności. Poniżej podaję dokładny spis wszystkich możliwych Profitów do uzyskania – opis ich działania, ile razy możemy wybrać jeden z nich, wymagania oraz obrazki. Zapraszam.

Legenda:

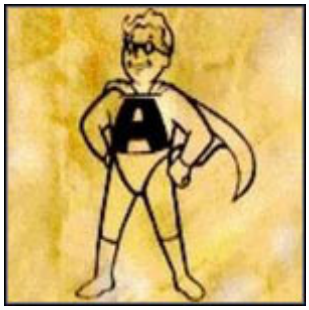
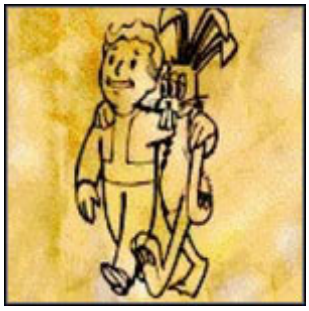
PA – Punkty Akcji

KP – Klasa Pancerza

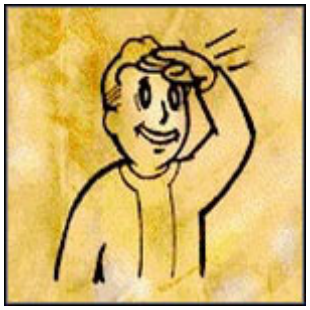
TK – Trafienia Krytyczne

PW – Punkty Wytrzymałości

PzD – Poziom Doświadczenia

Nazwa/Obrazek	Wymagania	Opis
Człowiek czynu 	**Poziom postaci: 12** **Cechy główne:** **Zręczność: 5**	**Ilość poziomów do wyboru**: 3 **Działanie**: Dostajesz dodatkowy PA.
Przyjaciel zwierząt 	**Poziom postaci: 9** **Cechy główne:** **Inteligencja: 5** **Umiejętności:** **Sztuka przetrwania: 25%**	**Ilość poziomów do wyboru**: 1 **Działanie**: Zwierzęta nie zaatakują cię pierwsze.

Orientacja



Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Percepcja: 5

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Uzyskujesz więcej informacji na temat oglądanej osoby/przedmiotu/obiektu.

Człowiek demolka

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Percepcja: 6

Szczęście: 6

Zręczność: 6

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Zyskujesz 20% szansę na przeprowadzenie Ataku Krytycznego.

Szybkie pięści

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Zręczność: 6

Siła: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Obniża o jeden PA akcję w walce bezpośredniej.

Szybkie stopy

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

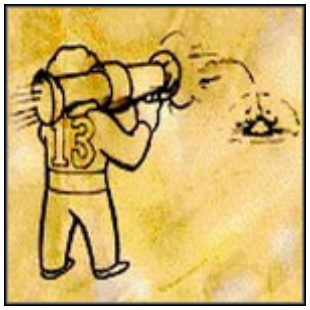
Zręczność: 5

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Otrzymujesz 2 dodatkowe PA do wykorzystania tylko na poruszanie się podczas walki.

Wyrobione oko



Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Zręczność: 6

Szczęście: 6

Ilość poziomów do wyboru: 2

Działanie:

Do obrażeń każdego strzału dodawane są dwa punkty.

Szybki palec

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Zręczność: 7

Inteligencja: 6

Percepcja: 4

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Koszt użycia broni palnej obniża się o jeden PA.

Kult jednostki

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Charyzma: 10

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Czy masz złą reputację, czy dobrą - Profit ten, ją powiększa.

Mistrz uników

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Zręczność: 4

Ilość poziomów do wyboru: 2

Działanie:

Dodaje 5% KP.

Pierwszy w kolejce

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Percepcja: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje 2 punkty do współczynnika inicjatywy.

Erudycja

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Inteligencja: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje 2 punkty do wydania na umiejętności przy awansach na kolejne poziomy.

Empatia

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Percepcja: 7

Inteligencja: 5

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Potrafisz określić poziom reakcji osób, z którymi prowadzisz dłuższe rozmowy.

Odkrywca

Poziom postaci: 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Większa szansa na odkrycie Lokacji Specjalnych.

Szybkie zdrowienie

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Otrzymujesz dodatkowy punkt współczynnika regeneracji.

Dziecko kwiat

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Wytrzymałość: 5

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Zyskujesz bonus 50% do odporności na chemię oraz cierpisz połowę mniej, gdy jesteś zatruty.

Poszukiwacz skarbów

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Szczęście: 8

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Znajdujesz więcej pieniędzy w szafkach, skrzynkach, regałach czy biurkach, niż zwykle.

Wrodzona ostrożność

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Percepcja: 6

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 3 dodatkowe punkty do Percepcji w trakcie losowych spotkań i podczas rozmieszczania postaci .

Duch

Poziom postaci: 6

Umiejętności:

Skradanie: 60%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Umiejętność Skradania wzrasta o 20%.

Uzdrowiciel

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Percepcja: 7

Zręczność: 6

Inteligencja: 5

Umiejętności:

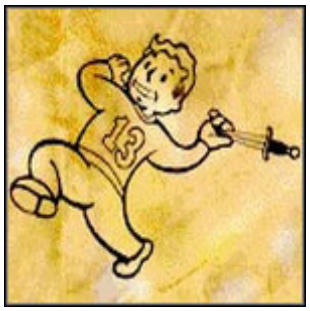
Pierwsza pomoc: 40%

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje od 2 do 5 punktów uzdrowienia podczas korzystania z umiejętności Pierwsza pomoc lub Leczenie.

Leci!



Poziom postaci: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje 2 punkty Siły podczas korzystania z broni miotanych.

Życiodajna moc

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Wytrzymałość: 4

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje 4 PW.

Książę złodziei

Poziom postaci: 12

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Jednorazowy bonus 10% do umiejętności: Kradzież, Skradanie się, Otwieranie zamków i Pułapki.

Mistrz kupiecki

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Charyzma: 7

Umiejętności:

Handel: 60%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 20% zniżki przy nabywaniu towarów.

Sanitariusz

Poziom postaci: 12

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz jednorazowy bonus 20% do umiejętności: Pierwsza pomoc i Leczenie.

Bombowy gość

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Zręczność: 4

Umiejętności:

Pułapki: 90%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Ładunki wybuchowe, które ustawiasz – zawsze eksplodują o czasie i czynią znacznie więcej szkód niż powinny.

Częstsze TK

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Szczęście: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Twoja szansa zadania TK zwiększa się o 5%.

Złota rączka

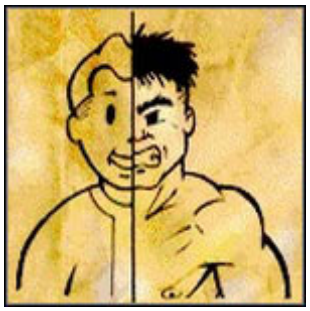
Poziom postaci: 12

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz jednorazowy bonus do umiejętności: Naprawa i Nauki ścisłe.

Mutacja



Poziom postaci: 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Losowa Cecha ulega zmianie na inną.

Tajemniczy wędrowiec

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

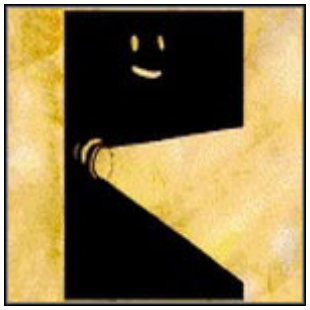
Szczęście: 7

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Od czasu do czasu podczas walk – będzie się pojawiał, wspierający cię w boju, tajemniczy pomocnik. Jak zginie – nie będzie w przyszłości następnego.

Koci wzrok



Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Percepcja: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Redukuje poziom ciemności o 10%.

Szperacz

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Umiejętność:

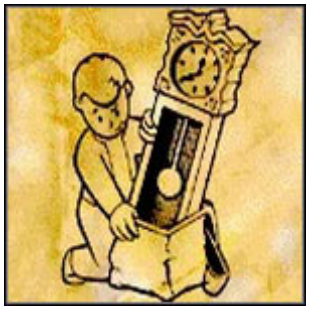
Sztuka przetrwania: 40%

Ilość poziomów do wyboru: 2

Działanie:

Skraca czas podróży na mapie świata o 25%.

Doliniarz



Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Zręczność: 8

Umiejętność:

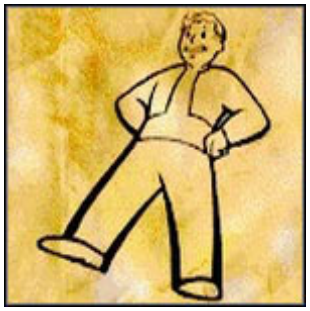
Kradzież: 80%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Wielkość przedmiotu podczas Kradzieży przestaje mieć znaczenie.

Prezencja



Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Charyzma: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Reakcja ludzi w pomieszczeniu, do którego wejdziesz jest o 10% lepsza.

Szybki dostęp

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

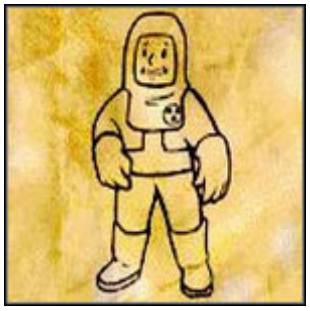
Zręczność: 5

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Koszt wejścia do ekwipunku podczas walki zmniejszony jest o 2 PA.

Lugola w żyłach



Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Inteligencja: 4

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Poprawa odporności na promieniowanie o 10%.

Cichociemny

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Percepcja: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Nie zwracasz na siebie niepotrzebnej uwagi podczas przemieszczania się.

Zwiadowca

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Percepcja: 7

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Wędrując po mapie świata, odkrywasz o jeden sektor w każdym kierunku więcej. Zwiększają się także twoje szanse na odkrycie miejsc specjalnych.

Towar z odzysku

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Szczęście: 8

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

W skrzynkach, skrytkach, szafkach, regałach czy biurkach – znajdujesz więcej amunicji niż zwykle.

Strzelec wyborowy

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Percepcja: 9

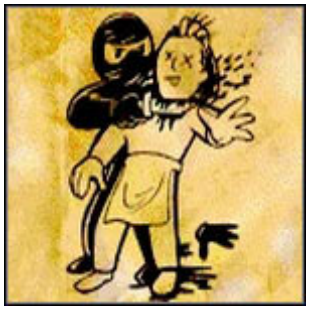
Inteligencja: 6

Ilość poziomów do wyboru: 2

Działanie:

Otrzymujesz 2 punkty do Percepcji na użytek określenia szansy trafienia bronią dystansową.

Skrytobójca



Poziom postaci: 18

Cechy główne:

Zręczność: 10

Umiejętność:

Skradanie: 80%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Jeśli używając umiejętności Skradanie zadasz wrogowi w cios w plecy z broni do walki wręcz, spowodowane nim obrażenia ulegną podwojeniu.

Cichobieg

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Zręczność: 8

Umiejętność:

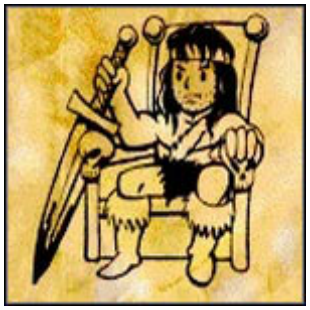
Skradanie: 50%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Profit ten umożliwia Ci bieganie z równoczesnym Skradaniem się.

Urodzony morderca



Poziom postaci: 18

Cechy główne:

Zręczność: 8

Siła: 8

Umiejętność:

Walka wręcz: 80%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Podczas walki wręcz, wszystkie twoje uderzenia są krytyczne.

Gładka gadka

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Inteligencja: 4

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje więcej opcji dialogowych podczas wszelki rozmów.

Wężożerca

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

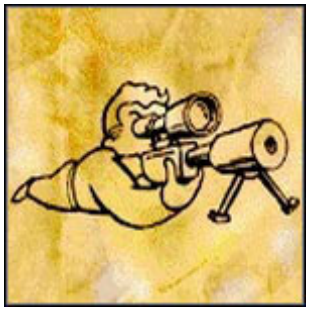
Wytrzymałość: 3

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Twoja odporność na trucizny podnosi się o 25%.

Snajper



Poziom postaci: 18

Cechy główne:

Zręczność: 8

Percepcja: 8

Umiejętność:

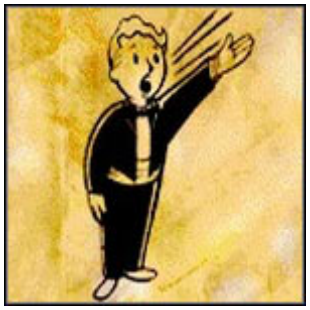
Ręczna broń palna: 80%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Z tym profitem, o ile uśmiechnie się do ciebie twoje Szczęście, wszystkie trafienia z broni do walki na dystans stają się krytyczne.

Mówca



Poziom postaci: 12

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Jednorazowy bonus 20% do umiejętności: Retoryka i Handel.

Mocny grzbiet

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Siła: 6

Wytrzymałość: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Możesz dźwigać do 50 funtów więcej rzeczy.

Traper

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Inteligencja: 6

Umiejętność:

Sztuka przetrwania: 40%

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Jednorazowo dodaje 20% do umiejętności Sztuka przetrwania.

Pojętny uczeń

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

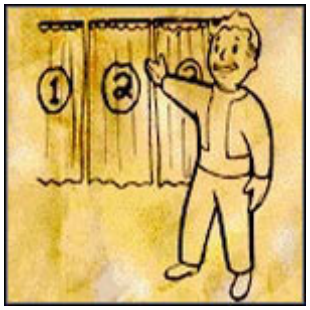
Inteligencja: 4

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Dodaje 5% do zdobywanych PD. Najlepiej zaopatrzyć się w niego jak najwcześniej.

Biegłość



Poziom postaci: 12

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Pozwala wybrać jeszcze jedną umiejętność główną, która będzie później rosła w podwojonym tempie. Otrzymujesz również do niej od razu - kilkudziesięciowy bonus procentowy.

Twardziel

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Szczęście: 6

Ilość poziomów do wyboru: 3

Działanie:

Otrzymujesz dodatkowe 10% do ogólnej odporności.

Kop adrenaliny

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Siła: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 2

Działanie:

Otrzymujesz jeden punk Siły za każdym razem, gdy liczba PW spadnie poniżej połowy swej maksymalne wartości.

Ekspert uzbrojenia

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Zręczność: 5

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 3 punkty do Siły na użytek kontroli możliwości utrzymania w rękach cięższej broni.

Złodziej

Poziom postaci: 3

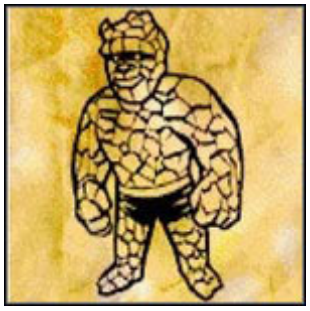
Sztuka przetrwania: 40%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz Jednorazowy bonus 10% do umiejętności: Skradania się, Pułapek, Kradzieży i Otwierania zamków.

Człowiek skała



Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Siła: 6

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Jest mało prawdopodobne, że ktoś przewróci Cię na ziemie podczas walki.

Padnij-powstań

Poziom postaci: 6

Cechy główne:

Zręczność: 5

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Gdy ktoś przewróci Cię podczas walki – błyskawicznie podnosisz się.

Piroman

Poziom postaci: 9

Umiejętność:

Broń ciężka: 45%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Bronie oparte na wykorzystaniu ognia (Miotacz ognia, Koktajl Mołotowa), czynią Twoim przeciwnikom dodatkowe obrażenia. Oglądasz również ich „najgorętsze” zgony.

Kieszonkowiec

Poziom postaci: 15

Cechy główne:

Zręczność: 8

Umiejętność:

Kradzież: 80%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Z tym Profitem ignorujesz modyfikatory wynikające z rozmiarów przedmiotów i kierunku patrzenia okradanych osób.

Przyciągająca osobowość

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Charyzma: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Limit towarzyszących Ci osób zmniejsza się o 1.

Na paluszkach

Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Zręczność: 5

Szczęście: 5

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Z tym profitem Twoje szanse uruchomienia pułapki są o połowę mniejsze.

Anatomia w pigułce

Poziom postaci: 12

Umiejętność:

Leczenie: 60%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Dostajesz jednorazową, 10% premię do umiejętności: Leczenie, a ataki na istoty żywe przyniosą dodatkowe 5 punktów obrażeń.

Tu i teraz

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Inteligencja: 6

Umiejętność:

Sztuka przetrwania: 40%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Jednorazowo awansujesz na kolejny PzD.

Nietykalny

Poziom postaci: 12

Umiejętność:

Walka wręcz: 75%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Każdy niewykorzystany PA daje na koniec tury 2 punkty do KP. Do tego dochodzi 1/12 punktów Twojej umiejętności: Walki wręcz.

Idealny kochanek

Poziom postaci: 3

Cechy główne:

Wytrzymałość: 6

Inteligencja: 6

Umiejętność:

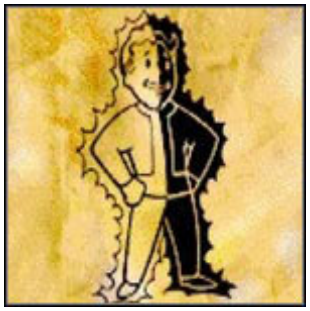
Sztuka przetrwania: 40%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Jesteś niedoścignionym mistrzem, jeśli chodzi o dawanie przyjemności seksualnej.

Drogowskaz Karmy



Poziom postaci: 9

Cechy główne:

Charyzma: 6

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Niezależnie od powinowactwa Twych czynów, Karma jest podwajana na potrzeby reakcji i różnego rodzaju modyfikatorów

Niewiniątko

Poziom postaci: 6

Karma: 50

Umiejętność:

Kradzież: 50%

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz jednorazowy, 20% bonus do umiejętności: Kradziez.

Hazardzista

Poziom postaci: 6

Umiejętność:

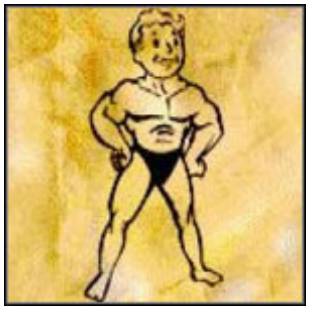
Hazard: 50

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz jednorazowy, 20% bonus do umiejętności: Hazard.

Przyrost Siły



Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Siła: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Siły.

Przyrost Wytrzymałości

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Wytrzymałość: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Wytrzymałości.

Przyrost Inteligencji

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Inteligencja: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Inteligencji.

Przyrost Zręczności

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Zręczność: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Zręczności.

Przyrost Szczęścia

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Szczęście: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Szczęścia.

Przyrost Charyzmy

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Charyzma: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Charyzmy.

Przyrost Percepcji

Poziom postaci: 12

Cechy główne:

Percepcja: do 9

Ilość poziomów do wyboru: 1

Działanie:

Otrzymujesz 1 punkt do Percepcji.

Specjalne lokacje

W trakcie podróży po mapie świata możesz natrafić na kilka miejsc specjalnych. Wiążą się one z uzyskaniem specjalnego uzbrojenia, wyposażenia lub pieniędzy. Ułatwiają one w znacznym stopniu wczesną grę. Ich podstawowym celem jest jednak rozśmieszenie gracza. Na zwiększenie prawdopodobieństwa trafienia na specjalne lokacje ma wpływ współczynnik główny: Szczęście, umiejętność: Sztuka przetrwania oraz profity: Odkrywca, Zwiadowca i Traper.

K a m i e n n a G ł o w a

Minimalne Szczęście: 7

Opis:

Monumentalna, kamienna głowa Przybysza z Krypty, a raczej jego ożywiony pomnik. Po kłótni z głową. Otrzymasz specjalny kamień. Gdy go użyjesz, Twoja Siła i Zręczność wzrosną o 3 punkty, a odporność na obrażenia podniesie się o 50%. Jest to niestety efekt tylko czasowy. Przechowaj go na wyjątkowa okazję (np. **Baza Wojskowa Sierra**, **Navarro**, **Enklawa**).

S t r a ż n i k W i e c z n o ś c i

Minimalne Szczęście: 8

Opis:

Jest to aluzja do serii Star Trek (dokładnie części piątej) i *Fallouta 1*. Gdy wejdziesz w kamienny portal, przeniesie Cię on w czasy przed wydarzeniami opowiedzianymi w pierwszej części Fallouta. Znajdziesz się na terenie Krypty 13. Będziesz miał zadanie zepsucia Hydroprocesora. Gdy to zrobisz, ktoś będzie musiał wybrać się na powierzchnię w celu znalezienia nowej części. Dałeś więc początek fabule F1. Teraz jest już jasne, kto był odpowiedzialny za zagrożenie Krypty 13 :-) Zanim jednak zepsujesz maszynerię, przeszukaj porządnie cały schron. Znajdziesz w nim bardzo przyzwoity pistolecik – Słoneczny opiekacz. Oto jego statystyki:

Słoneczny opiekacz

Minimalna siła: 3

Zasięg: 20

Obrażenia: 20-60

Punkty akcji: **P** 4 / **C** 5

Waga: 5

Pojemność magazynka: 6 strzałów

Amunicja:

Światło słoneczne. Nie można go używać w nocy.

UWAGA: Na korzystanie ze Słonecznego opiekacza wpływa umiejętność Broni energetycznej.

K a w i a r n i a P ę k n i ę t y c h M a r z e ń

Minimalne Szczęście: 8

Opis:

Jest to znana lokacja *Fallouta 1*. Knajpa ta znajdowała się w Hub. Spotkamy tu wielu starych przyjaciół. Będzie to m.in. Tandi oraz stary, dobry Ochłap. Psiak przyłączy się do ciebie, jeśli zdejmiesz swój pancerz i pokażesz się mu w kombinezonie z krypty. Oto statystyki Ochłapa:

Imię	Ochłap
PW	98, 108, 118, 128, 141, 151 [wzrost PW odpowiada PzD]
PA	15, 16 [wzrost PA odpowiada PzD]
Umiejętności	Walka wręcz
Bronie	Kły, pazury
Udźwig	Brak
Uwagi	Przyzwoita ilość PA. Podróżowałem z nim tylko z sentymentu do *Fallouta 1*. Aż się łezka w oku kręci...

Proponuje jeszcze poczytać, co mówią inni obecni w kawiarni. Masa pięknych wspomnień i tyle.

T o k s y c z n e W y s y p i s k o

Minimalne Szczęście: 5/6

Opis:

Nic sympatycznego Cię tutaj nie spotka. Nie znajdziesz tutaj również niczego przydatnego. Zostaniesz tylko solidnie napromieniowany i zaatakowany przez różne odmiany Gekonów.

P e c h o w y P i e s

Minimalne Szczęście: 6

Opis:

Zobaczymy tu kilka trupów i stojącego pomiędzy nimi psa. Uwaga! Gdy podejdziemy blisko niego, nasze Szczęście obniży się o 3 punkty. Otrzymamy również cechę Fatum. Gdy zabijesz czworonoga (ma ok. 750 PW) – wszystko wróci do normy.

W ś c i e k ł e B r a m i n y

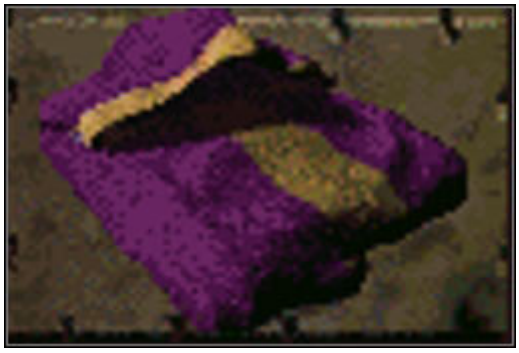
Minimalne Szczęście: nie wiadomo

Opis: Zaatakuje cię stado wściekłych krów. Nie byłoby w tym nic strasznego, gdyby one... nie wybuchały! Jeśli dysponujesz porządnym uzbrojeniem, mocną zbroją i wysoką ilością PW, możesz zarobić ładną sumkę PD. Jeśli nie - czym prędzej wiej!

M o s t Ś m i e r c i

Minimalne Szczęście: 5

Opis: Nawiązanie do filmu Monty Python'a „W poszukiwaniu Świętego Graala". By móc wydostać się z tej lokacji, będziesz musiał przejść przez most. Broni go jednak zakapturzony strażnik. Koniecznie zapisujemy stan gry (wedle zaleceń naszej postaci). Bardzo łatwo jest tutaj zginąć. Zachowujemy, więc ostrożność. Zada Ci on 3 pytania. Dwa pierwsze są banalnie proste. Chodzi o to, kim jesteś (tutaj podajecie imię/ksywkę Waszej postaci) i jaka jest Twoja główna misja (ocalenie **Arroyo**). Problem może stworzyć trzecie, losowe pytanie. Będzie ono dotyczyło znajomości świata *Fallouta*. Jeśli podamy złą odpowiedź – zginiemy. Jeśli dobrą – będziemy mogli przejść przez most. Jeśli odpowiemy pytaniem na pytanie – strażnik zginie na miejscu, pozostawiając po sobie Szatę strażnika z mostu. Jeśli z kolei odpowiemy dobrze, a będziemy chcieli uzyskać szatę, możemy ubić strażnika. Nie jest to jednak łatwe. Ma on około 990 PW i wypuszcza w naszą stronę „eksplodujące krowy". Ich siła rażenia jest porównywalna do tych z „Wściekłych Braminów". Za pokonanie mnicha otrzymamy również 7500 PD. Możemy go również znokautować w walce wręcz lub obuchową bronią białą (Młot). Gdy straci przytomność, bierzemy szatę i zabijamy go. Będzie on wtedy łatwiejszy do pokonania. Jego szata jest porównywalna do Pancerz bojowego:



Szata strażnika z mostu

Bonus do klasy pancerza: +20

Waga: 20

Odporności:

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +65%

Ogień: +30%

Plazma: +50%

Eksplozje: +40%

R y c e r z e K r ó l a A r t u r a

Minimalne Szczęście: 9

Opis: W lokacji przypominającej opuszczoną świątynię, spotkamy Rycerzy Króla Artura. Jest to grupa pięciu, poubieranych w Pancerze wspomagane, żołnierzy. Poszukują oni zaginionego Świętego Granatu Ręcznego. Skojarzenie z filmem Monty Python'a jak najbardziej słuszne. Zapytają nas oni, czy wiemy gdzie znajduje się poszukiwany przez nich artefakt. Możemy wskazać im kierunek, w którym maja iść. Nie ma to żadnego znaczenia, bo i tak nie wiemy gdzie on jest, tak samo jak oni nie wiedzą gdzie jest GECK. Pozostaje tylko wymiana fikcyjnych współrzędnych i pożegnanie się.

S t a t e k F e d e r a c j i

Minimalne Szczęście: 7

Opis: Nawiązanie do Star Treck. Znajdziemy tu rozbity statek Federacji. Gdy przeszukamy leżące obok ciała, znajdziemy kilka medykamentów zwanymi Hypo. Jest to wzmocniona wersja Superstimpaka. Leczy wszystkie utracone PW. Nie będziemy również otrzymywać późniejszych obrażeń, wynikających z ich wielokrotnego użycia.

D r w a l

Minimalne Szczęście: 7/8

Opis: Nawiązanie do „Czarodzieja z krainy Oz”. Spotkamy tutaj osobę, której zardzewiała i zacięła się zbroja. By pomóc biedakowi, musimy użyć na nim Puszki oleju. Stoi ona nieopodal. Gdy to zrobimy, otrzymamy od 50 do 100 sztuk Ogniw termojądrowych.

R o z b i t y w i e l o r y b

Minimalne Szczęście: 7

Opis: Znajdziemy w tym miejscu wielkiego, martwego wieloryba. Stoi tutaj również Kwiatek. Wszystko to jest nawiązaniem do komicznej powieści fantastycznonaukowej *„Autostopem przez galaktykę”*, autorstwa Douglasa Adamsa. W **Nowym Reno** lub **Kryptopolis** znajdziemy kobietę, która weźmie od nas ten kwiatek. Otrzymamy za to trochę PD.

N i e w y m y c i w i e ś n i a c y p o l u j ą c y n a S p a m m e r a

Minimalne Szczęście: 6

Opis: Odwołanie do sytuacji na Fallout Community. To forum dyskusyjne było swojego czasu zaśmiecane (spamowane) przez pewnego użytkownika o pseudonimie Grim Reaper. Oto, co możemy tutaj zrobić. Gdy pomożemy Spammerowi, otrzymamy 1170 PD i stracimy 100 karmy. Jeśli z kolei wesprzemy wieśniaków, uzyskamy 1 PD, a nasza karma podniesie się o 10 punktów. Oprócz tego, znajdziemy w tym miejscu kilka Stimpaków.

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER
GRY OnLine™
www.gry-online.pl